SQUARE ENIX
SE-MOOK

# STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN

## CONFIDENTIAL FILE –SECRET CHAPTERS–

# STRANGER OF PARADISE
# FINAL FANTASY ORIGIN
## CONFIDENTIAL FILE −SECRET CHAPTERS−

# STRANGER OF PARADISE
# FINAL FANTASY ORIGIN
## CONFIDENTIAL FILE −SECRET CHAPTERS−

ストレンジャー オブ パラダイス ファイナルファンタジー オリジン
機密ファイル -シークレットチャプターズ-

# PROLOGUE

## プロローグ

はるか昔、超文明を持つルフェイン人は、コーネリアの光と闇の
均衡がくずれ、やがて世界が崩壊することを予見した。
彼らは崩壊を防ぐべく、力ずくでコーネリアを導こうとしたが、
ほどなく方針を転換。別時空へと姿を消し、
そこから世界の光と闇を制御する計画を始動させる。
その計画を支えていたのが、「ストレンジャー」と呼ばれる派遣員と、
「次元結晶体」の力による世界の「再創生」だった。

ルフェインの者たちは別時空からコーネリアに干渉し、
光と闇の均衡を取ろうと試行錯誤しては、
失敗するたびに世界の再創生をくり返していく。
再創生により世界が初期化されれば、失われた自然も、
死んだ人間も、ことごとく復元される。
まるで何事もなかったかのように。
ゆえに、コーネリアの人々の命も、ストレンジャーの命も、
ルフェインにとってはさほど価値のないものだった。
光と闇の均衡を整えて世界の崩壊を防ぐことができれば、
それ以外がどうなろうと問題はなかったのだ。

ルフェインから派遣されたストレンジャーのひとり——
上級調査員ジャック・ガーランドは、
この歪な世界の理不尽な実態に怒り、抗う決断をくだす。
記憶を奪われ使役される立場にあることなどかまわず、
己の信念を通そうとする。
再創生の力を奪い取り、ルフェインの呪縛から
コーネリアを解放するために。

これは、ある男が慈悲なき輪廻を断ち切り、新たな始源となる物語——。

STRANGER OF PARADISE
FINAL FANTASY ORIGIN
CONFIDENTIAL FILE –SECRET CHAPTERS–

# CONTENTS

## Secret 2
## マテリアルギャラリー



## Secret 3
## ミッションファイル



## Secret 4
## データライブラリー



※本書は2022年3月18日のアップデートが反映されたゲーム内容にもとづいて制作されています
※本書内の操作方法は、PlayStation5®版に準拠しています

STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN

# 楽園の異邦者たちに贈るQ&A

ストレンジャーの活動に役立つさまざまな情報を、Q＆A形式でお届けする。これらの知識を記憶にとどめながら、コーネリアの世界をめぐってほしい。

## セッティング編

セッティング編 01

### Q ＞ キャラクターを強くするためには？

### A ＞ 敵を倒して装備と経験値を入手していこう

キャラクターを強くする方法には、「強力な武器や防具を集める」と「ジョブレベルを上げてジョブツリーで能力を開放する」のふたつがある。ミッション中に敵を倒せば、経験値を得てジョブのレベルアップを図れるだけでなく、ドロップアイテムを手に入れて装備を充実させられるので、積極的に敵と戦っていこう。装備とジョブツリーで強化されるおもな要素は右の図のとおり。攻撃力などのステータスを装備で上昇させつつ、アビリティやスキルをジョブツリーで増やしていくのが基本の流れだ。

⬆ジョブツリーで取得したアビリティは、ゲームメニューの「バトルセッティング」で設定することで使えるようになる。

#### キャラクターが強くなるおおまかな流れ

敵を倒す

ドロップした装備を身につける
- 攻撃力や防御力などが上がる
- 装備が持つ特殊効果を得られる
- 武器付属アビリティが使える
- ジョブ適性ボーナスを得られる

経験値を獲得してジョブレベル上昇
- 最大HPが上がる

ジョブツリーでパネルを開放する
- 新たな攻撃手段を入手できる
- ジョブ適性ボーナスを得られる
- そのジョブ限定の特殊効果（スキル）を得られる
- 新たなジョブを開放できる

セッティング編 02

### Q ＞ 効率良くジョブレベルを上げたい

### A ＞ ジョブ適性とアニマの破片＆結晶を有効に活用する

敵を倒したときには、ジョブ適性の数値が上がっているすべてのジョブの経験値が増加する。しかも、ジョブ適性の数値が高いほど経験値の獲得量は増えるので、育てたいジョブは右記の方法でジョブ適性を高めておきたい。また、ジョブツリーでアニマの破片やアニマの結晶を使えば、バトルをしなくても経験値を得られる。苦手なジョブを育てたい場合に利用してみよう。

#### 特定のジョブ適性の数値を上げる方法

- そのジョブをバトルセットに設定する
- ジョブツリーで、ジョブ適性が上がるパネルを開放する
- ジョブ適性の付いた武器や防具を装備する
- マスターアビリティを利用して上げる（エンディング後のみ可能／→P.15）

セッティング編 03

## Q ＞ どんな順番でジョブを育てていけばいい?

## A ＞ 魔術士を優先しつつ得意な武器が使えるジョブを育てる

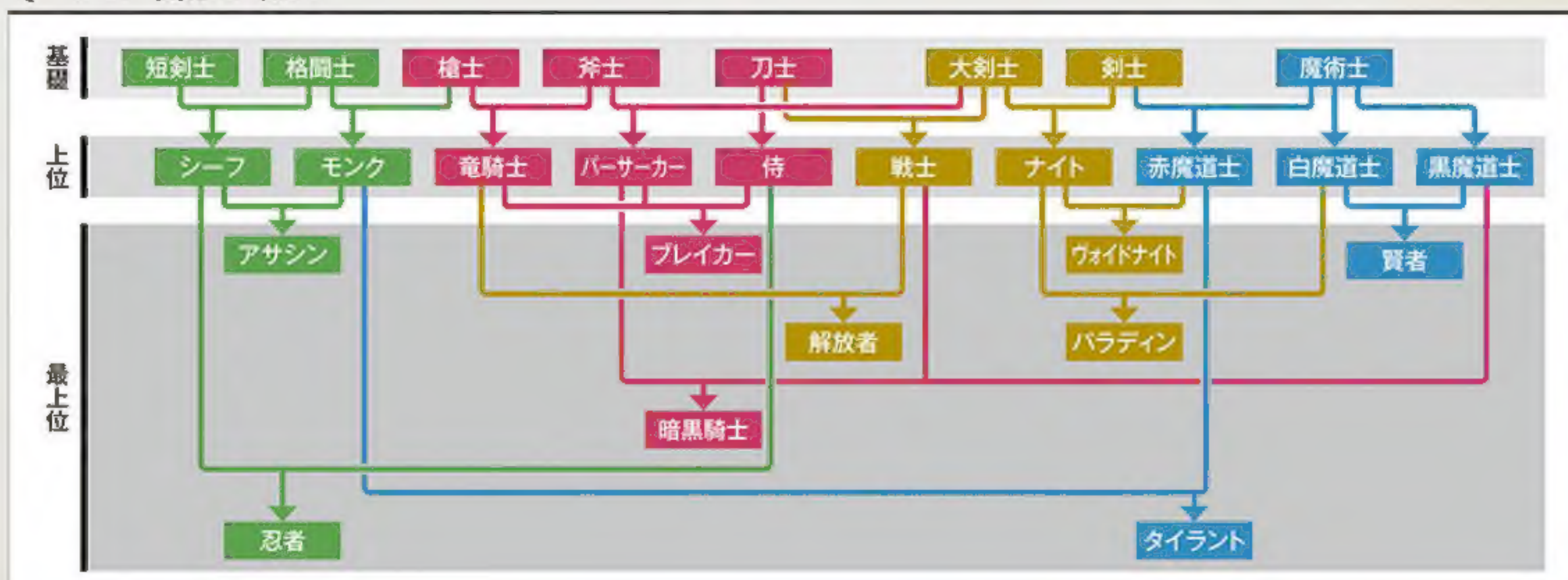
まず最初に育てたいのは、遠くから魔法で攻撃できるうえにMP切れになりにくい魔術士。それと並行して、自分の得意な武器が使えるジョブのレベルを上げていくといいだろう。下記のジョブ開放の流れを参考にして目的のジョブを早めに開放し、レベルアップを目指そう。なお、ジョブは基礎、上位、最上位の3つに分かれているが、最上位ジョブが圧倒的に強いわけではない。むしろ、最上位ジョブは個性的なものが多いので、アクションが苦手なら基礎や上位のジョブで戦うのも手だ。

### ジョブ開放の流れ

基礎：短剣士　格闘士　槍士　斧士　刀士　大剣士　剣士　魔術士

上位：シーフ　モンク　竜騎士　バーサーカー　侍　戦士　ナイト　赤魔道士　白魔道士　黒魔道士

最上位：アサシン　ブレイカー　ヴォイドナイト　賢者　解放者　パラディン　暗黒騎士　忍者　タイラント

セッティング編 04

## Q ＞ ジョブツリーでどのパネルから開放するのがオススメ?

## A ＞ 新ジョブとコマンドアビリティを早めに開放していく

利用できるジョブが多いほどバトルでの戦いかたの幅が広がるため、新ジョブのパネルは最優先で開放しよう。コマンドアビリティも、どのジョブでも使えるうえに便利な効果のものが多いので、優先順位は高い。そのほかのパネルは、使いたいジョブのパッシブとコンボアビリティ効果や、使いたい武器のコンボアビリティから開放するのがセオリー。

### パネルを開放するオススメの優先度

高　優先度

新ジョブ　コマンドアビリティ　パッシブ　コンボアビリティ　コンボアビリティ効果

セッティング編 05

## Q ＞ バトルセット2にはどんなジョブを設定するべき?

## A ＞ バトル中に使いたいアクションを重視して決める

基本的には、「白魔法が使えるジョブにしてHPを回復する」「黒魔法が使えるジョブにして遠くから攻撃する」などのように、バトルで一時的に利用したいアクションができるジョブを選ぶといい。バトルセット1と2で同じジョブを設定することも可能だが、別のジョブにしたほうがメリットは大きいので(左下を参照)、特別な理由がないかぎり、ちがうジョブを切りかえて使えるようにしておこう。

### バトルセット1と2で別のジョブを設定したときの影響

- 各バトルセットに設定したジョブのジョブ適性が、どちらのバトルセットでも30(%)ずつ上がる
- どちらかのバトルセットのステータスが高め(ランクがB以上／→P.242～269)だと、もう一方のバトルセットでも、そのステータスが少し上がる

←メインで使うジョブとは異なる方向性のジョブを設定すれば、戦いかたのバリエーションを増やせる。

セッティング編 06

## Q > 使い勝手のいいコマンドアビリティは?

## A > HPやMPを回復したり移動速度などを速めたりするものがオススメ

L2 と各種ボタンで使用するコマンドアビリティは、それぞれのジョブごとに1種類ずつ取得できる。取得後ならどのジョブになっているときでも使えるが、バトルセットに同時に設定できるのは基本的に3個までなので、利用したいものをあらかじめ選んでおこう。とくにオススメの効果を持つコマンドアビリティは、下の表のとおりだ。

←輪廻の戦士で取得できる『カオスブリンガー』は、『ライトブリンガー』と入れかえる形でセットする。

### オススメのコマンドアビリティ

| 名前 | 取得できるジョブ | 解説 |
|---|---|---|
| ブラッドウェポン | 斧士 | 敵にヒットさせた攻撃の威力に応じて自分のHPが回復するようになる。敵からの攻撃を避けるのが苦手なアクション初心者にオススメ。 |
| マジックリジェネ | 赤魔道士 | 使用時に最大MPを100消費するが、MPが少しずつ回復するようになる。下がった最大MPは、ソウルシールドやソウルバーストを利用して早めに増やしておこう。 |
| 竜剣 | 竜騎士 | 敵の弱点属性で攻撃したときに、自分のHPとMPが回復するようになる。各種の魔法や、弱点を突きやすくなるコマンドアビリティ『マイティストライク』と相性がいい。 |
| リィンフォース | 大剣士 | 攻撃の溜め時間や魔法の詠唱時間が短縮されるのに加えて、敵の攻撃を受けてもひるみにくくなる。溜めや詠唱が敵の攻撃で中断されてしまう事態を減らせるのが利点。 |
| ルナティック | バーサーカー | 攻撃動作が速くなり、攻撃の溜め時間や魔法の詠唱時間も短縮される。ただし、ブレイクが自動回復しなくなるため、ガードやソウルシールドはひかえる必要がある。 |
| チャクラ | モンク | 自分に発生しているすべての状態異常を解除したうえで、状態異常への耐性も上がる。毒状態になるとHPが大幅に減ってしまうので、このアビリティですぐに解除したい。 |
| とんずら | シーフ | 移動速度とブレイクの回復速度が上がる。強敵との戦いで役立つだけでなく、敵から逃げたいときや長い距離を短時間で走り抜けたいときなどにも活用できる。 |
| テレポ | 賢者 | 回避動作が瞬間移動に変化する。コマンド使用時の消費MPは多いものの、瞬間移動はすばやくくり返すことが可能で、連続で行なえばダッシュよりも高速で移動できて快適。 |

セッティング編 07

## Q > 身につける装備はどんな基準で選べばいい?

## A > 平均装備レベルをなるべく高くすることが大事

ミッションの攻略では平均装備レベルがかなり重要になるため(→P.10)、基本的には装備レベルが高いものを身につけよう。「最強装備」機能を使えば、平均装備レベルがもっとも高くなるように自動で選ばれるので便利だ。特定の武器付属アビリティや特殊効果を利用したり、特定のジョブ適性を高めたりしたい場合は、条件に合う武器や防具のなかで装備レベルが一番高いものを選ぶといい。

↑「最強装備」機能で装備を変更する対象は、ゲームメニューの「オプション→メニュー設定」で切りかえることが可能。

セッティング編 08

## Q > 盾を装備するメリットは?

## A > 装備できる場面は少ないもののおもに防御面を強化できる

盾を装備すると、ほかの部位の防具と同じように防御力が高まり、付いている特殊効果やジョブ適性も得られる。それだけでなく、ガードの能力もアップさせることが可能だ(下記参照)。盾を利用できるジョブ&武器種はかぎられてしまうが、装備可能な場合は忘れずに身につけて防御面を強化しよう。

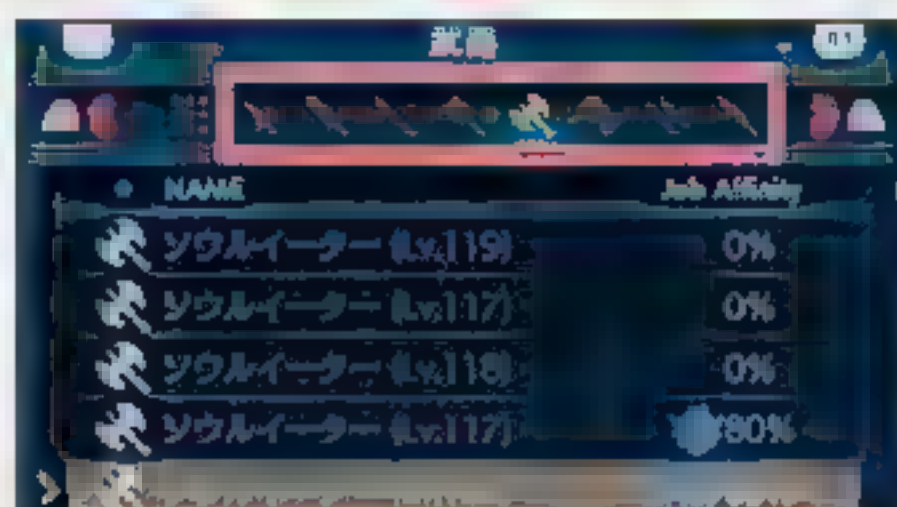
### 盾について覚えておきたいこと

- 剣か棍と同時に装備できる。ただし、モンク、暗黒騎士、アサシンは装備できない
- 剣か棍を装備しているのに盾を装備していない場合は、「武器と同じ装備レベルの盾を身につけている」と見なされて平均装備レベルが計算される
- 盾に付いているジョブ適性は、数値が低め
- 盾の装備中は、「ガード時のブレイク減少量が少なくなる」「魔法属性の攻撃をガードしたときの被ダメージ量がさらに減る」といった効果を得る

セッティング編 09

## Q > 装備する武器の種別はどうやって決める?

## A > 攻撃アクションのちがいに注目して選ぶ

上位ジョブや最上位ジョブは、複数の種別の武器を装備することができる。武器の種別によって通常攻撃やコンボアビリティが変わるため、自分があつかいやすいアクションを出せるものを使うようにしよう。また、種別ごとに下の表のようなちがいもあるので、武器選びの参考にしてほしい。

←「バトルセッティング」で武器や防具を選ぶときには、そのジョブで装備可能な種別のアイコンが黄色で表示される。

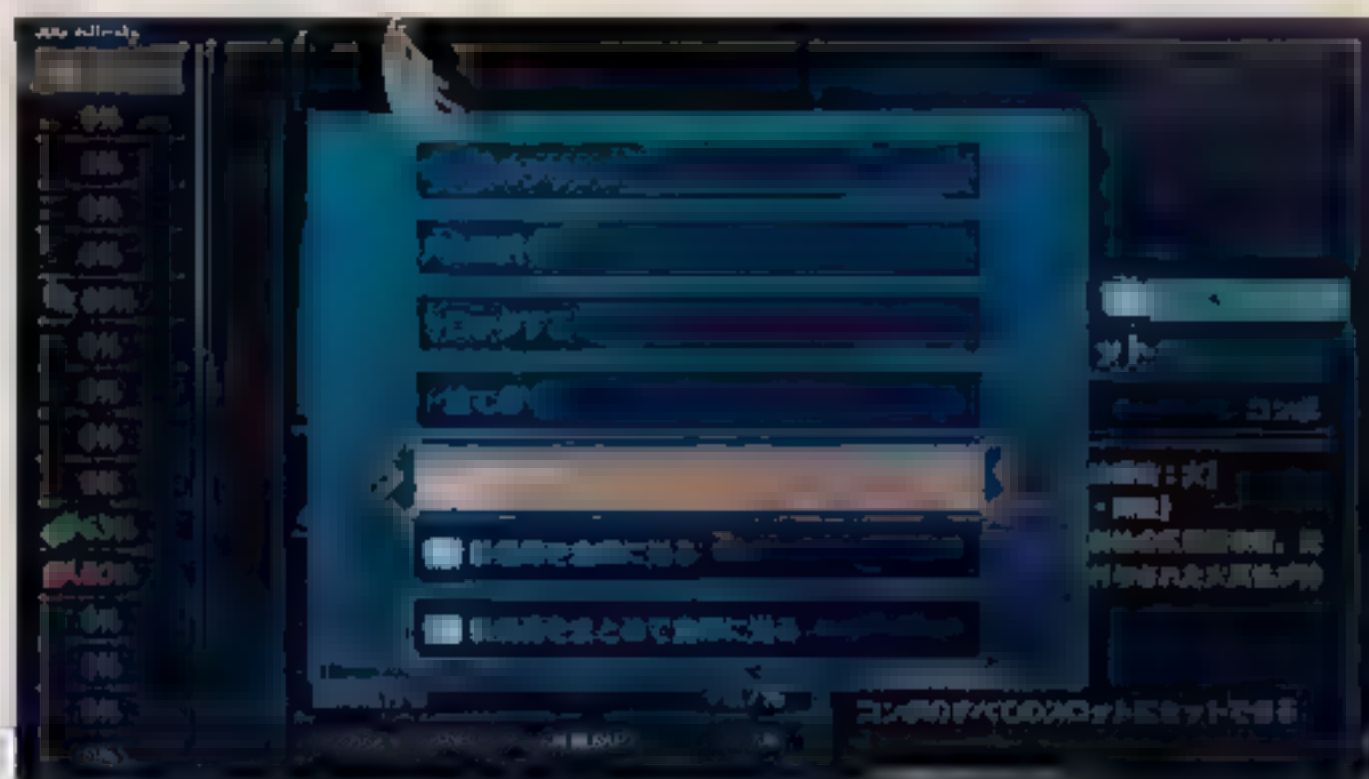
### 武器の種別ごとの特徴

| 種別 | 通常攻撃の物理属性 | おもな特徴 | コンボ中の通常攻撃の変化 |
|---|---|---|---|
| 剣 | 斬 | ●攻守のバランスが取れた標準的な武器種<br>●暗黒騎士以外のジョブでは、同時に盾を装備可能<br>●通常攻撃のコンボ中に回避攻撃が出せる | ●前方＋R1……突き<br>●横方向＋R1……回避斬り<br>●後方＋R1……斬り上げ |
| 大剣 | 斬 | ●R1長押しで、与ブレイク量が多い溜め攻撃をくり出す<br>●溜め中はL1のガードが強化され、かならずジャストガードになる<br>●ガード時に減るブレイクの量が少なめ。また、魔法属性の攻撃をガードしたときのダメージ軽減率が高め | ●前方＋R1……振り上げ攻撃<br>●後方＋R1……回転斬り→溜め攻撃 |
| 刀 | 斬 | ●R1長押しで専心状態になり、「R2→R2の派生が可能で、派生回数に応じてダメージが増加」「通常攻撃の出ぎわにジャストガード可能」「通常攻撃でMPが回復しない」などの効果が現れる<br>●通常攻撃をしたときのMP回復量が多め | ●前方＋R1……踏み込み斬り<br>●後方＋R1……後退斬り |
| 棍 | 砕 | ●モンクとアサシン以外のジョブでは、同時に盾を装備可能<br>●R1長押しで、与ブレイク量が多い溜め攻撃をくり出す<br>●通常攻撃のコンボ中にカウンター攻撃が出せる<br>●通常攻撃で与えるダメージの量は少なめだが、ブレイクは多めに減らせる | ●前方＋R1……振り上げ攻撃<br>●後方＋R1……カウンター攻撃 |
| 斧 | 砕 | ●通常攻撃の動作は遅いが与えるダメージの量は多めで、動作中に相手の攻撃を受けてもひるみにくい<br>●すべての攻撃について、R1長押しやR2長押しで威力をアップできる | ●前方＋R1……突き<br>●後方＋R1……後退斬り |
| 格闘 | 砕 | ●すばやい攻撃が可能<br>●通常攻撃のコンボ中にR1長押しでフィニッシュブローを放つ<br>●通常攻撃を当てつづけると拳気が最大で2段階目まで上がり、「与えるダメージの量や減らすブレイクの量が段階に応じて増える」「フィニッシュブローが変化する」などの効果が現れる | ●前方＋R1……踏み込み殴打<br>●後方＋R1……サマーソルト |
| 短剣 | 斬 | ●機動力が高く、背後を取ってクリティカルヒットを狙いやすい<br>●通常攻撃のコンボ中に、相手の背後にまわりこむ攻撃が出せる<br>●通常攻撃中のブレイク回復速度が速め | ●前方＋R1……前進斬り<br>●横方向＋R1……回り込み斬り<br>●後方＋R1……後退斬り |
| 槍 | 突 | ●リーチが長く、遠めの間合いから敵に攻撃を当てられる<br>●通常攻撃は基本的に突属性だが、左スティックの入力によって斬属性や砕属性の攻撃も使用可能<br>●通常攻撃でブレイクを多めに減らせる | ●前方＋R1……踏み込み突き<br>●横方向＋R1……薙ぎ払い<br>●後方＋R1……叩きつけ |

セッティング編 10

## Q > アイテムを持ちきれなくなったら?

## A > 不要なものから鍛冶屋で解体していく

装備レベルやジョブ適性の数値が高いものを優先的に残して、不要な装備は処分していこう。鍛冶屋で解体すれば素材アイテムが手に入るので(→P.299)、なるべく捨てずに解体するのがオススメだ。ミッション中は、キューブに触れたときに不要な装備を倉庫へ送っておき、ミッション終了後に解体するといい。

←ワールドマップかキューブのゲームメニューなら、「アイテム一覧」でメニューを開くと倉庫を利用できる。

# ミッション＆バトル編

ミッション&バトル編 01

## Q ▶ 挑戦するミッションレベルの目安は?

## A ▶ 「平均装備レベル」よりわずかに高いくらいが適切

敵との戦いでは、ミッションレベルとジャックの平均装備レベルが大きな意味を持つ。平均装備レベルが高ければジャックが有利になり、ミッションレベルが高ければ敵が有利になるのだ(下記参照)。また、ミッション中に手に入る武器や防具の装備レベルは、ミッションレベルとほぼ同じ。以上を踏まえて、挑戦するミッションレベルは平均装備レベルよりも1〜5ほど高いものを選ぶといい。最初はやや苦戦しても、途中で入手した装備に交換していくことで、少しずつ敵と対等に戦えるようになるはずだ。

### 平均装備レベルがバトルに与える影響

**平均装備レベルのほうが高い**

- 敵への与ブレイク量が増える

**平均装備レベルのほうが低い**

- 敵への与ブレイク量が減り、自分の被ブレイク量が増える
- 強めの敵に状態異常を発生させにくくなる

⬆ミッション選択時には、平均装備レベルがミッションレベルよりも6以上低いと、赤い注意アイコンが表示される。

ミッション&バトル編 02

## Q ▶ MPがすぐになくなってしまうのを何とかしたい

## A ▶ 減ったMPの回復だけでなく最大MPを増やすことも大切

MPの回復方法は、下記のようにいくつもあるものの、アビリティを多用しているとMP切れになりやすい。そこで、ミッション開始時や敵に倒された直後など、最大MPが低い状態のときは、右記の方法で最大MPを増やすことを心がけよう。とくに、最大MPを上昇させつつMPの回復もできるソウルバーストやソウルシールドは、積極的に狙っていきたい。また、敵の攻撃でブレイク状態になると最大MPが大きく減ってしまうため、できるだけブレイクされないように注意するのも重要だ(→P.12)。

### 最大MPを増やすおもな方法

- ソウルバーストで敵を倒す
- ソウルシールドで敵の攻撃を防ぐ
- 黒魔道士のジョブ適性ボーナス「ライオットマジック」の発動中に、魔法属性の攻撃で敵にダメージを与える
- 赤魔道士のジョブ適性ボーナス「カラミティマジック」の発動中に、敵に状態異常を発生させる

### MPを回復するおもな方法

**どのジョブでもOK**

- キューブに触れる
- 設置物を壊して魔力の欠片(赤い光)を入手する
- 通常攻撃で敵にダメージを与える
- ソウルバーストで敵を倒す
- ソウルシールドで敵の攻撃を防ぐ

**特定のジョブのみOK**

- 魔術士で R2 を長押しして魔法の詠唱を行なう
- 侍のジョブ固有アクション『明鏡止水』の効果中に、ジャストガードで敵の攻撃を防ぐ
- ヴォイドナイトのジョブ固有アクション『魔封剣』の効果中に敵の魔法を受けたあと、効果を解除する

**事前に準備が必要**

- コマンドアビリティ『マジックリジェネ』を使う(使用時に最大MPが100減る)
- コマンドアビリティ『竜剣』の効果中に、弱点属性の攻撃で敵にダメージを与える
- 装備の特殊効果やマスターアビリティの『ジャストガード：MP回復』の発動中に、ジャストガードで敵の攻撃を防ぐ
- バーサーカーのジョブ適性ボーナス「内なる本能」の発動中に、『ライトブリンガー』を使う
- 賢者のジョブ適性ボーナス「古の叡智」の発動中に、ポーションを使う

ミッション&バトル編 03

## Q > ガードとソウルシールドはどうやって使い分ける?

## A > 敵の攻撃に合わせて使うものを決める

敵からの攻撃を防ぐ方法には、ガードとソウルシールドの2種類があり、それぞれの能力のちがいは下の表のようになっている。基本的には、弱めの攻撃や連続で当たる攻撃はガード、強めの単発攻撃はソウルシールドで対処すれば、被害をもっとも抑えられるはずだ。ただし、どちらも使用時にブレイクゲージが減るので、使いすぎは危険。状況によっては回避で攻撃をかわすことも考えよう。

⬅ガードしたときにブレイクが減る量や魔法属性のダメージを軽減する割合は、装備中の武器種で変わる(→P.9)。

### ガードとソウルシールドのちがい

| ガード | ちがい | ソウルシールド |
| --- | --- | --- |
| ゆっくり移動でき、ブレイクが少しずつ回復する。 | 構えているとき | その場から移動できず、ブレイクが高速で減っていく。ブレイクが残り1になると、構えが解除される。 |
| 物理攻撃は受けるダメージ量がゼロになり、魔法攻撃は受けるダメージ量が大幅に軽減される。同時に、受けた攻撃の威力に応じた量のブレイクが減る。 | 攻撃を防いだとき | 受けるダメージ量がゼロになり、敵を攻撃する衝撃波を放つ。同時に、受けた攻撃の威力に応じた量のブレイクが減るが、最大MPが増加し、MPが回復する。 |
| 攻撃が当たる直前にガードの操作を行なうと「ジャストガード」になる。ジャストガードでは、ブレイクが減らず、魔法攻撃でもダメージ量がゼロになり、さらに少しのあいだブレイク回復速度が上がる。 | そのほかの特徴 | 攻撃を防いだ直後に通常攻撃を行なうと、大きく踏みこんでから攻撃をくり出せる。また、特定の攻撃(表示される攻撃名が紫色のもの)を防ぐと、インスタントアビリティを取得できる。 |

ミッション&バトル編 04

## Q > 敵をブレイクしやすくするには?

## A > ブレイクゲージを大量に減らせる手段を活用していく

敵をブレイク状態にしてソウルバーストで倒したい場合は、右記のような手段を利用して、ブレイクゲージを減らしていこう。なかでも、アクションアビリティ(R2で出る技)での攻撃や、『ライトブリンガー』の効果中に行なう攻撃は、同時にブレイク上限も減らせるため、とても効果的だ。

⬅パッシブ、ジョブ適性ボーナス、装備の特殊効果などを利用して、与ブレイク量を増やしておくと、なお良い。

### ブレイクゲージを大きく減らせるおもな手段

- アクションアビリティで攻撃する
- 『ライトブリンガー』や『カオスブリンガー』の効果中に攻撃する
- 敵の弱点属性の攻撃を使う
- 背後から攻撃してクリティカルヒットさせる
- 吹き飛ばして壁などに激突させる
- 部位を破壊する(ボスなどの一部の敵のみ)

ミッション&バトル編 05

## Q > 敵に囲まれてしまったときは?

## A > 『ライトブリンガー』で周囲の敵を一掃する

複数の敵に囲まれると非常に不利になるので、敵が密集する場所で戦うときは、遠くから魔法で攻撃するか1体ずつおびき出して倒すようにしたい。それでも囲まれてしまったら、『ライトブリンガー』を発動して周囲の敵を吹き飛ばしたあと、効果が切れる前にできるだけ敵の数を減らしてピンチを脱出しよう。

⬅『ライトブリンガー』の効果中はソウルバーストをしやすい状態になり、最大MPの回復も狙える。

ミッション&バトル編 06

## Q > ブレイクゲージが減ってきたらどう対処する?

## A > 敵から離れたりして回復させるのが最優先

ジャックのブレイクゲージがゼロまで減ってブレイク状態になると、いくつものデメリットが発生してしまう(下記参照)。ピンチにおちいるのを防ぐためにも、右下のような対策を心がけよう。とくに、構えているだけでブレイクゲージが減りつづけるソウルシールドは、乱用しないように注意。なお、『ライトブリンガー』発動時にはブレイクゲージが全回復し、効果が切れるまでゲージは減らなくなる。緊急時の回復方法として覚えておくといい。

### ブレイク状態になったときのデメリット

- 一定時間(ブレイクゲージが完全に回復するまで)、行動できない
- 取得していたインスタントアビリティが消滅する
- アビリティなどで自分に発生させていた強化効果が消滅する
- 難易度がSTORY(SAFETYモード)以外で、最大MPが200以上だった場合は、その値が25%減る(200未満にはならない)

⬆ブレイクゲージはバトルセットごとに独立しており、使用していないほうのゲージも時間経過で回復していく。

### ブレイク状態にならないためのおもな対策

- ブレイクゲージが残り少なくなったら、いったん敵から離れて回復するのを待つ
- 敵の攻撃がこないときは、ガードやソウルシールドの構えをとらない
- バトルセットを変更することで、もう一方のセットのブレイクゲージと切りかえつつ戦う
- 装備の特殊効果などを利用して、被ブレイク量を減らしたりブレイク回復速度を上げたりする
- ブレイク回復に役立つコマンドアビリティ『スウェイバック』『とんずら』『ブレイブ』を準備しておく

ミッション&バトル編 07

## Q > 状態異常のアイコンが出たのに何も変わらないのはなぜ?

## A > 発生の前段階がはじまっただけで、実際にはまだ発生していない

状態異常を引き起こす攻撃を当てた相手には、「状態異常を発生させるための値」が蓄積されていく。これが一定値に達しないと、状態異常は発生しないのだ。蓄積量は時間とともに減ってしまうので、すばやく同じ攻撃をくり返そう。

⬆特定の攻撃を当てると、値の蓄積を表すアイコンが点灯。明るい部分が蓄積量を示す。

攻撃を当てつづける

⬅何度も攻撃して蓄積量を増やし、明るい部分が上まで届くと状態異常が発生する。

攻撃をやめる

⬅時間経過で蓄積量が減っていく。明るい部分がなくなると、アイコンは消える。

ミッション&バトル編 08

## Q > 魔法の詠唱はキャンセルできない?

## A > 回避などの操作で中断可能。直後に再開すればゲージを引き継げる

R2 長押しによる魔法の詠唱は、ガード、回避、ソウルシールドなどの操作でキャンセルできる。すぐに詠唱を再開すれば、たまっていたゲージを引き継ぐことも可能だ。ちなみに、溜め攻撃のボタン長押しも同じ操作で中止できる。

①詠唱を開始する

⬆円形の魔法メニューが表示され、詠唱ゲージがたまっていく。

②キャンセルする

⬆魔法メニューが簡易版にもどり、ゲージが減りはじめる。

③詠唱を再開する

⬆ゲージが途中までたまった状態から詠唱が再スタート。

ミッション&バトル編 09

## Q ▶ サボテンダーを うまく倒す方法は?

## A ▶ ソウルシールドで転倒させるか魔法などで攻撃しよう

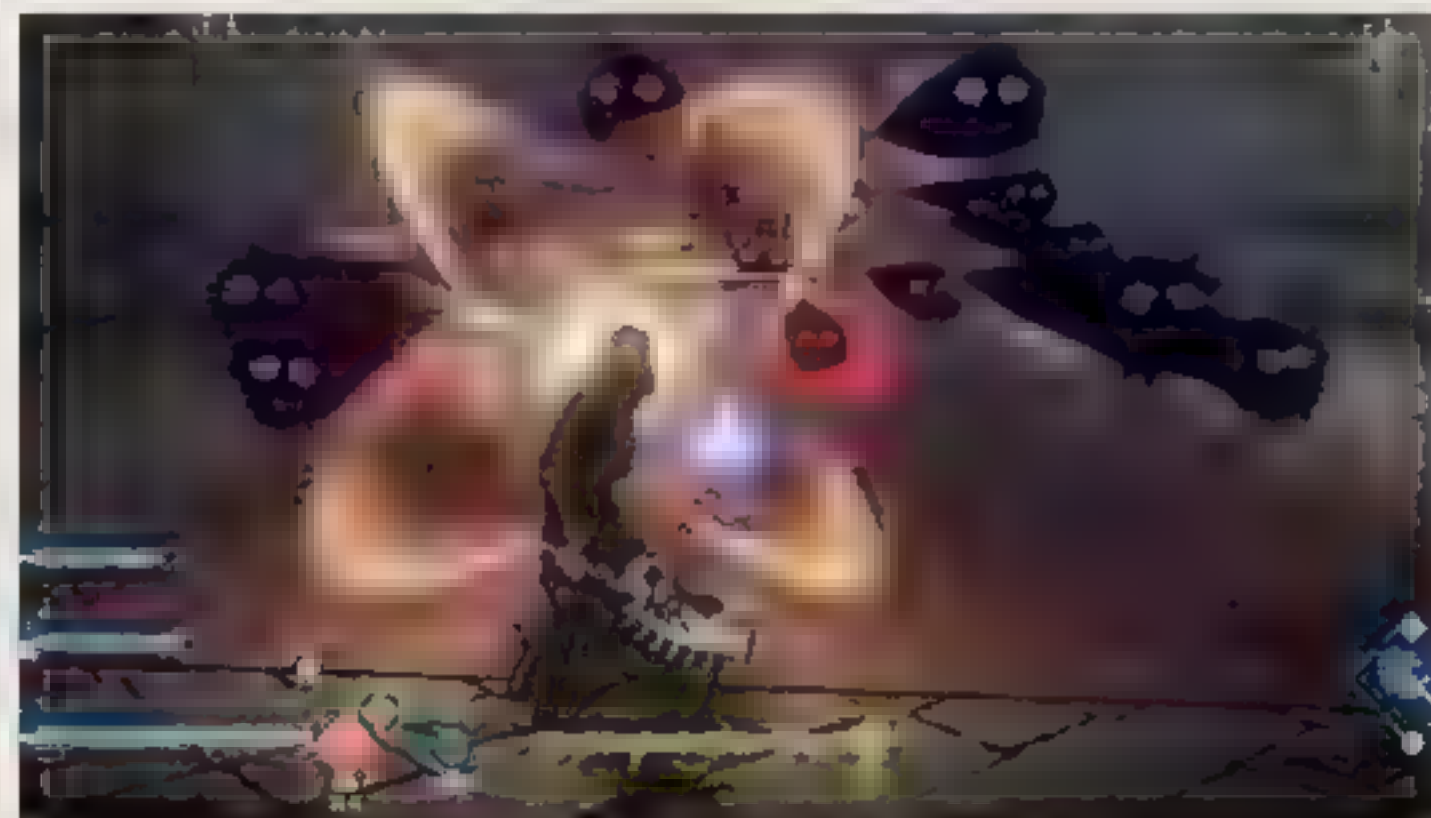
高速で逃げまわるサボテンダーは、ただ追いかけるだけでは攻撃を当てにくい。相手の回転体当たりをソウルシールドで防ぐと転倒させてスキを作れるので、敵の動きを冷静に見て対処していこう。それでも倒しづらい場合は、魔術士や黒魔道士などになり、詠唱によって強化した黒魔法を遠くから放つ方法や、『針千本』をソウルシールドで受け止め、インスタントアビリティとして使う方法が有効だ。

⬆サボテンダーは、こちらから追いかけるとダッシュで回避する。逃走していなくなる前に、攻撃を集中させて倒そう。

ミッション&バトル編 10

## Q ▶ トンベリやマスタートンベリに 有利に戦いたい

## A ▶ できるだけ近づかずに遠くから攻撃するのがベスト

トンベリたちは、威力の大きい攻撃や状態異常を発生させる攻撃を使うため、非常に手ごわい。安全に戦うなら、障害物に隠れて攻撃を防ぎつつ、遠くから魔法で攻めよう。「『エアロガ』で吹き飛ばし、倒れているあいだに通常攻撃を当ててMPを回復する」ことをくり返すのがオススメだ。接近して『ライトブリンガー』で吹き飛ばしてもいいが、その場合はソウルシールドでこまめに最大MPを増やしたい。

⬆『みんなのうらみ』などをソウルシールドで防いでMPを回復する手もある。ただし、ブレイクゲージの残りには注意。

ミッション&バトル編 11

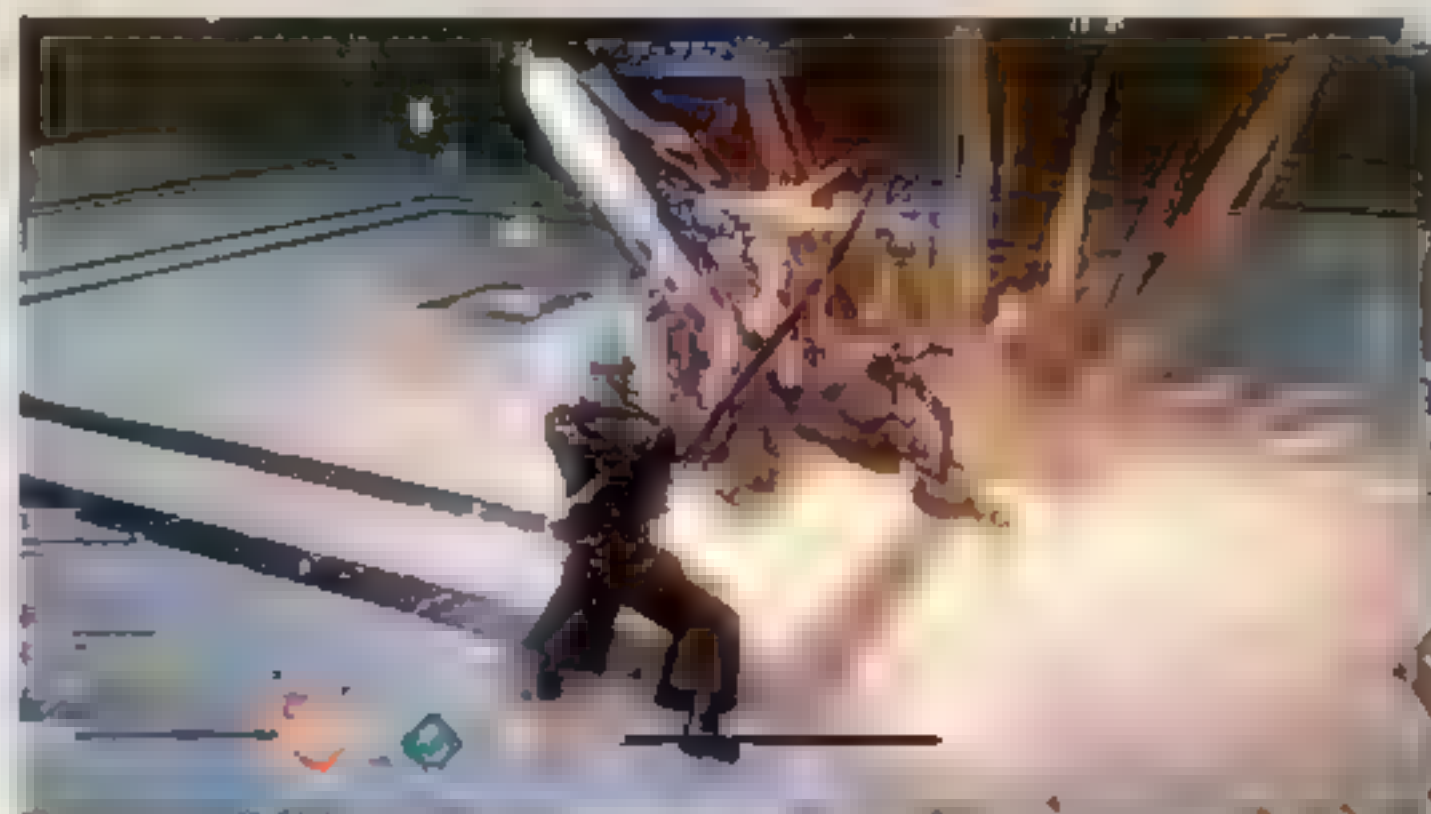
## Q ▶ ボスに勝てないときはどうしたらいい?

## A ▶ やみくもに攻めずに相手の動きへ冷静に対応する

まずは相手が使ってくる攻撃を観察し、それぞれへの対策(ガード、ソウルシールド、回避、走ってよけるなど)を立てるといい。対策が固まったら、相手からの攻撃を防ぎつつ、スキの生じたタイミングで攻めよう。多くのボスは、1ヵ所を集中攻撃して部位を破壊すると弱体化させることができるので、積極的に狙っていきたい。もし、まったく歯が立たないようなら、引き返して強い装備を集めてから再挑戦するか、難易度を下げるのが無難だ。

### ボス戦について覚えておきたいこと

- 大半のボス戦では、HPを減らすかブレイクゲージをゼロにしてソウルバーストを行なうと、後半戦に移行する。後半戦は、ボスのHPゲージが半分、ブレイクゲージが最大の状態ではじまり、HPを減らすかブレイクゲージをゼロにしてソウルバーストを行なうと、バトルに勝利できる
- 特定の部位を集中攻撃して破壊すれば、動きや攻撃手段を封じることができるケースが多い
- ジャックが戦闘不能状態になると、バトル開始直前の場所にもどされて、前半戦の最初からやり直しになる

⬆ロックオンマーカーが赤くなったら自分が狙われているので、そのあいだは相手からの攻撃への対処を優先させるのが基本。

⬆仲間をレゾナンス状態にすると、積極的にアビリティを使ってくれる。全員で一気にたたみかけたいときに活用しよう。

やりこみ編 01

## Q ストーリーをクリアしたあとは何をすればいい？

## A パーティをさらに強化して高難度のミッションに挑戦する

物語がエンディングを迎えたあとは、右記のような新しい要素が開放される。とくに、最高難易度であるCHAOSが追加されることで、より歯ごたえのあるバトルに挑めるようになるのだ。ジョブレベルの上限を開放したり装備レベルの高いアイテムを集めたりして、さらなる闘争の舞台へ踏み出そう。

←難易度CHAOSを選択しているときは、ワールドマップ画面で世界が赤く染まる。

### エンディング後に開放されるおもな要素

- 難易度「CHAOS」を選択できる（おもな特徴は下記を参照）
- コーネリアの町と北の橋を含めた、すべての場所のミッションに挑める。さらに、エンディング後にしか挑戦できないサブミッションも選択可能
- 新たなジョブとして「輪廻の戦士」が選べる
- 装備に付いているジョブ適性を強化できる（→P.301）。強化するには、敵が新たにドロップするようになる「ジョブの証」が必要
- ミッションレベルを開放したり経験値を獲得したりできるアイテム「アニマの結晶」が手に入る

### 難易度CHAOSのおもな特徴

#### ミッションレベルが高い

大半のミッションのミッションレベルが大幅に上昇する。これにより、出現する敵が強くなり、ドロップアイテムの装備レベルも高くなる。

#### ミッションレベルを変更できる

ミッションレベルを10単位で上げられる（最高でLv.300まで）。同じミッションでも、ミッションレベルを変更すれば異なるクリア報酬を獲得可能。新たなミッションレベルは、難易度CHAOSでミッションをクリアしたときなどに手に入る「アニマの結晶」を消費すれば開放でき、一度開放したあとはアニマの結晶を使わずに自由に選べるようになる。

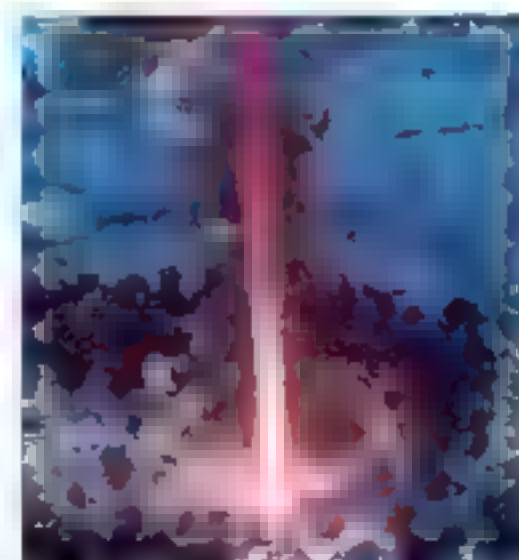
#### ミッション中に難易度を変更できない

ミッション挑戦中は、キューブに触れても難易度の変更ができない。どうしても変えたい場合は、「ミッション離脱」で中断してワールドマップにもどり、最初からやり直す必要がある。

#### ジョブレベルの上限を開放できる

各メインミッションを特定のミッションレベルでクリアすると、ジョブレベルの上限が開放される。上限はジョブごとに3回ずつ開放でき、「30（初期）→55→80→99」と段階を追って上がっていく。1回でも上限が開放されたジョブでは、マスターアビリティで能力を強化することが可能（右ページを参照）。ちなみに、ジョブレベルが各段階の上限に達するたびに、「バトルセッティング」のジョブの部分に★マークが増えていく（右写真参照）。

#### アーティファクトを入手できる

2種類のジョブ適性が付いた「アーティファクト」と呼ばれる珍しい武器や防具が手に入る。ドロップしたアーティファクトは、右の写真のようにカラフルな光を発していて、ひと目で判別が可能。

やりこみ編 02

## Q アニマの結晶をたくさん手に入れたい

## A 手に入れやすい方法をくり返して集めていく

アニマの結晶は、難易度CHAOSのミッションに何度も挑戦して集めていこう。ミッションレベルが高ければ入手量が増えるので、自分の腕前に合わせてできるだけ高めに設定するといい。また、マルチプレイに参加するのもオススメだ（→P.16）。

### アニマの結晶を集めやすいオススメのミッション

| ミッション名 | 解説 |
| --- | --- |
| 【アースの洞窟】暁の記憶・欲に塗れた者（→P.219） | 敵を1体も倒す必要がないため、バトルが苦手でも比較的クリアしやすい |
| 【白き霊峰】過去の幻影（→P.178） | 厄災の終結を夢見た銀嶺で「ヒポグリフを倒す→キューブに触れる」をくり返せば、短時間で集めることが可能 |

# Q ＞「ジョブマスター」って何？

## A ＞レベル上限を開放してマスターアビリティが利用できるジョブのこと

レベル上限を1回でも開放したジョブはジョブマスターとなり、Lv.30以降はレベルアップするたびに「マスターポイント」を1ポイントずつ獲得できる。これをジョブツリー画面でマスターアビリティに振りわけることで、ジョブの能力を強化できるのだ。ひとつの項目や各カテゴリーに振りわけ可能なマスターポイントは、ジョブレベルの上限開放の段階に応じて増えていく（右表参照）。ポイントは自由に振り直せるので、状況に合わせて調整しよう。

### ジョブレベルの上限に応じたマスターポイントの振りわけ上限

| ジョブレベルの上限 | 1項目に振りわけられるポイントの上限 | 各カテゴリーに振りわけ可能なポイントの上限 | |
|---|---|---|---|
| | | カテゴリー① | カテゴリー②～④ |
| Lv 55 | 5 | 5 | 10 |
| Lv 80 | 8 | 10 | 15 |
| Lv.99 | 10 | 15 | 25 |

### マスターアビリティリスト

| 名前 | マスターポイントを特定の値まで振りわけたときの効果の数値 | | |
|---|---|---|---|
| | 5 | 8 | 10 |
| **カテゴリー①** | | | |
| HP | +100 | +160 | +200 |
| ブレイク | +50 | +80 | +100 |
| 力 | +10 | +16 | +20 |
| 体力 | +10 | +16 | +20 |
| 知性 | +10 | +16 | +20 |
| 精神 | +10 | +16 | +20 |
| 素早さ | +10 | +16 | +20 |
| 幸運 | +10 | +16 | +20 |
| ○○ジョブ適性（※1） | +15% | +24% | +30% |
| **カテゴリー②** | | | |
| アビリティ与ダメージ | +2.0% | +3.2% | +4.0% |
| アビリティ与ブレイク量 | +3.0% | +4.8% | +6.0% |
| クリティカル与ダメージ | +3.0% | +4.8% | +6.0% |
| クリティカル与ブレイク量 | +4.5% | +7.2% | +9.0% |
| HP最大時与ダメージ | +2.5% | +4.0% | +5.0% |
| HP最大時被ダメージ | −12.0% | −19.2% | −24.0% |
| 瀕死時与ダメージ | +5.0% | +8.0% | +10.0% |
| 瀕死時被ダメージ | −9.5% | −15.2% | −19.0% |
| ブレイク最大時与ダメージ | +2.0% | +3.2% | +4.0% |
| ブレイク最大時与ブレイク量 | +3.0% | +4.8% | +6.0% |
| 弱点ヒット時与ダメージ | +2.0% | +3.2% | +4.0% |
| 弱点ヒット時与ブレイク量 | +3.0% | +4.8% | +6.0% |
| 状態異常の敵への与ダメージ | +2.5% | +4.0% | +5.0% |
| 状態異常の敵への与ブレイク量 | +3.5% | +5.6% | +7.0% |
| 溜め攻撃与ダメージ | +2.5% | +4.0% | +5.0% |
| 溜め攻撃与ブレイク量 | +3.5% | +5.6% | +7.0% |
| **カテゴリー③** | | | |
| ライトブリンガー中の与ダメージ | +3.0% | +4.8% | +6.0% |
| ライトブリンガー持続時間 | +6.5% | +10.4% | +13.0% |
| ジャストガード：与ダメUP | +4.5% | +7.2% | +9.0% |
| 効果 攻撃をジャストガードするとしばらく与ダメージ量が増える | | | |
| ジャストガード：HP回復 | +2.5% | +4.0% | +5.0% |
| 効果 攻撃をジャストガードするとHPが少しずつ回復する | | | |
| ジャストガード：MP回復 | +3.5% | +5.6% | +7.0% |
| 効果 攻撃をジャストガードするとMPが少しずつ回復する | | | |

※1……そのジョブのジョブ適性が上昇する

| 名前 | マスターポイントを特定の値まで振りわけたときの効果の数値 | | |
|---|---|---|---|
| | 5 | 8 | 10 |
| ソウルシールド消費ブレイク軽減 | −3.0% | −4.8% | −6.0% |
| 効果 ソウルシールド成功時のブレイク消費量が減る | | | |
| ソウルシールド：与ダメUP | +5.0% | +8.0% | +10.0% |
| 効果 ソウルシールドで攻撃を防ぐとしばらく与ダメージ量が増える | | | |
| ソウルシールド：HP回復 | +2.5% | +4.0% | +5.0% |
| 効果 ソウルシールドで攻撃を防ぐとHPが回復する | | | |
| ソウルシールド：MP回復 | +11.0% | +17.6% | +22.0% |
| 効果 ソウルシールド成功時のMP回復量が増える | | | |
| ソウルバースト：HP回復 | +2.5% | +4.0% | +5.0% |
| 効果 ソウルバーストするとHPが回復する | | | |
| ソウルバースト：MP回復 | +7.0% | +11.2% | +14.0% |
| 効果 ソウルバースト時の最大MP増加量とMP回復量が増える | | | |
| インスタントアビリティ与ダメージ | +2.0% | +3.2% | +4.0% |
| インスタントアビリティ与ブレイク量 | +3.5% | +5.6% | +7.0% |
| インスタントアビリティ：稀に増加 | +12.0% | +19.2% | +24.0% |
| 効果 取得するインスタントアビリティの使用回数が1増える | | | |
| **カテゴリー④** | | | |
| 全属性被ブレイク量 | −3.5% | −5.6% | −7.0% |
| クリティカル：HP回復 | +9.5% | +15.2% | +19.0% |
| 効果 攻撃がクリティカルヒットするとHPが回復する | | | |
| クリティカル：MP回復 | +5.0% | +8.0% | +10.0% |
| 効果 攻撃がクリティカルヒットするとMP回復量が増える | | | |
| 通常攻撃MP回復量 | +3.5% | +5.6% | +7.0% |
| アクションアビリティ消費MP | −3.0% | −4.8% | −6.0% |
| 効果 コンボアビリティとジョブ固有アクションの消費MPが減る | | | |
| HP回復量 | +5.0% | +8.0% | +10.0% |
| 効果 HPを回復する効果を受けたときの回復量が増える | | | |
| MP上限増加率 | +3.5% | +5.6% | +7.0% |
| 状態異常蓄積量UP | +7.0% | +11.2% | +14.0% |
| 効果 相手に蓄積する「状態異常を発生させるための値」が増える（→P.12） | | | |
| 状態異常耐性 | +7.0% | +11.2% | +14.0% |
| ブレイク回復速度 | +4.0% | +6.4% | +8.0% |
| 強化効果時間延長 | +4.0% | +6.4% | +8.0% |
| ドロップ率UP | +2.0% | +3.2% | +4.0% |

やりこみ編 04

## Q ＞ マルチプレイではどんなことができる?

## A ＞ ホストになった人のミッションをゲストの人が手助けする

オンラインによるマルチプレイでは、最大3人で協力してミッションを攻略できる。ワールドマップやキューブのゲームメニューでルームを作成した人が「ホストプレイヤー」、そのルームに参加する人が「ゲストプレイヤー」になり、一緒に敵と戦えるのだ。ジョブの証を入手しやすかったり(→P.300)、ゲストプレイヤーなら報酬も多かったりするので、ぜひマルチプレイを楽しんでみよう。

←戦闘不能状態になってもフェニックスの尾で復活できるが、最大3個しか持てないため使いすぎには注意。

### マルチプレイで覚えておきたいこと

- ゲストプレイヤーとして参加できるのは、自分が開放ずみのミッションのみ(難易度CHAOSの場合は、開放していないミッションレベルにも参加可能)
- ゲストプレイヤーは、ホストプレイヤーのパーティにいるジャック以外の仲間を操作する。その仲間の能力はゲストプレイヤーのジャックと同じになるが、キューブに触れてもHPなどの回復や自分が所持するポーションの補充は行なわれない(ホストプレイヤーがキューブに触れたときに行なわれる)
- ホストプレイヤーがキューブに触れると、その場にゲストプレイヤーが呼び寄せられる
- HPがゼロになっても、フェニックスの尾を使って復活できる。フェニックスの尾はパーティ全体で3個所持しており、使ったぶんはホストプレイヤーがキューブに触れると補充される
- プレイヤー全員が同時に戦闘不能状態になると、フェニックスの尾が残っていても全滅となってしまい、直前のキューブから再開される
- ゲストプレイヤーは、ボスや闇の噴出孔に対してソウルバーストができない
- ゲストプレイヤーは、ミッションクリア時に入手できるアニマの破片やアニマの結晶の個数が多い

やりこみ編 05

## Q ＞ トロフィー(実績/アチーブメント)をコンプリートするには?

## A ＞ ジョブを育てつつ高レベルのミッションのクリアを目指そう

プレイステーション5とプレイステーション4では、決められた条件をゲーム内で達成するとトロフィーを獲得できる(同様の仕組みとして、Xboxシリーズには実績、Epic Games Storeにはアチーブメントがある)。本作のトロフィーは46個あり、獲得するための条件は下の表のとおりだ。獲得が難しいものはそれほど多くないので、エンディングを迎えたあとはコンプリートに挑戦してほしい。

### トロフィー(実績/アチーブメント)リスト

※**赤色の太字**は、獲得するまで名前と条件が表示されない「隠しトロフィー」であることを示す

| アイコン | 名前と条件 |
|---|---|
| | プラチナ 終極にして起源の物語<br>条件 ほかのすべてのトロフィーを獲得する |
| | [illegible] 幻想の希望<br>条件 カオス神殿のメインミッション「終末に潜みし幻想」をクリアする |
| | [illegible] **海賊の案内**<br>条件 海賊のアジトのメインミッション「探求の始まり」をクリアする |
| | ブロンズ **ダークエルフの王**<br>条件 西の城のメインミッション「ダークエルフ」をクリアする |
| | ブロンズ **歪みから生じるもの**<br>条件 光歪の水郷のメインミッション「自然の歪み」をクリアする |
| | ブロンズ **記憶の景色**<br>条件 水晶の蜃気楼のメインミッション「既視の景色」をクリアする |
| | ブロンズ **風の輝き**<br>条件 浮遊城のメインミッション「風の追憶」をクリアする |
| | [illegible] **混濁の記憶**<br>条件 魔の樹海のメインミッション「瘴気の記憶」をクリアする |
| | ブロンズ **火の輝き**<br>条件 グルグ火山のメインミッション「火の追憶」をクリアする |
| | ブロンズ **幻影の記憶**<br>条件 白き霊峰のメインミッション「過去の幻影」をクリアする |

| アイコン | 名前と条件 |
|---|---|
| | 土の輝き<br>条件 アースの洞窟のメインミッション「土の追憶」をクリアする |
| | 共有される記憶<br>条件 機械遺跡のメインミッション「思い出すということ」をクリアする |
| | 水の輝き<br>条件 海底神殿のメインミッション「水の追憶」をクリアする |
| | 芽生える悪意<br>条件 古代人の塔のメインミッション「古代からの計略」をクリアする |
| | 使命の行方<br>条件 不夜城のメインミッション「廻る者たちの故郷」をクリアする |
| | 導きの果てに<br>条件 闇の大陸のメインミッション「愚者の悲嘆」をクリアする |
| | 宿命の還る場所<br>条件 カオス神殿のメインミッション「終末に現れし戦士」からつづくミッション「抗いし旅路」をクリアする |
| | 始まりの混沌<br>条件 難易度CHAOSでいずれかのミッションをクリアする |
| | 輪廻の闇<br>条件 難易度CHAOSでいずれかのミッションをミッションレベル200以上でクリアする |
| | 遠い日の記憶<br>条件 いずれかのサブミッションをクリアする |
| | ストレンジャーたちの記憶<br>条件 チュートリアル以外のすべてのサブミッション(24個)をクリアする |
| | 魂の発露<br>条件 ソウルバーストを行なう |
| | 武具に宿りし記憶<br>条件 いずれかの武器付属アビリティを使用する |
| | 「逃げられなかった！」<br>条件 サボテンダーを倒す |
| | 「よくも殺したな……」<br>条件 トンベリを倒す |
| | 強さを求める者たち<br>条件 アニマの破片を入手する |
| | 更に強さを求める者たち<br>条件 アニマの結晶を入手する |
| | アーティファクト蒐集の始まり<br>条件 アーティファクトを入手する |

| アイコン | 名前と条件 |
|---|---|
| | 証を求める者<br>条件 鍛冶屋でいずれかの装備のジョブ適性を強化する |
| | 武具を生かす心意気<br>条件 鍛冶屋でいずれかの装備の特殊効果を上限まで強化する |
| | 開眼する本当の能力<br>条件 いずれかのジョブでジョブ適性を400％まで上げてすべてのボーナスを得る |
| | 熟練の腕前<br>条件 いずれかのジョブのジョブツリーパネルをすべて開放する |
| | マスターの兆し<br>条件 いずれかのジョブでマスターポイントを振りわける |
| | ジョブを極めし者<br>条件 いずれかのジョブをLv.99にする |
| | 黒水晶に眠る戦士の心……<br>条件 いずれかの上位ジョブを開放する |
| | ジョブエキスパート<br>条件 すべてのジョブ(28種類)を開放する |
| | 暗黒騎士へ至る道<br>条件 暗黒騎士を開放する |
| | パラディンへ至る道<br>条件 パラディンを開放する |
| | 忍者へ至る道<br>条件 忍者を開放する |
| | アサシンへ至る道<br>条件 アサシンを開放する |
| | 解放者へ至る道<br>条件 解放者を開放する |
| | ブレイカーへ至る道<br>条件 ブレイカーを開放する |
| | ヴォイドナイトへ至る道<br>条件 ヴォイドナイトを開放する |
| | タイラントへ至る道<br>条件 タイラントを開放する |
| | 賢者へ至る道<br>条件 賢者を開放する |
| | その者の名はガーランド<br>条件 輪廻の戦士を開放する |

Secret 1

# ストーリー＆ワールド考察

STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN
CONFIDENTIAL FILE –SECRET CHAPTERS–

# CHARACTER PROFILE
キャラクタープロファイル

幾度もくり返されている世界で生きる、ストレンジャーおよびコーネリアの人々の人物像を紐解いていく。少なからずストーリーの核心に触れた内容も含まれるので、本編のエンディングを迎えたのちに目を通してほしい。

## JACK
ジャック・ガーランド

年齢：32歳　身長：181cm

VOICE CAST

津田健次郎、Mocean Melvin

### 壮大な計画のカギをにぎるストレンジャー

　コーネリアに派遣された、ベテランのストレンジャー。特殊な黒水晶とルフェインの記憶操作の影響によって、自分の本名さえも忘れており、カオスを倒したいという渇望に突き動かされて荒々しく戦う。当初は過去の記憶に興味がなく、むしろ邪魔なものだと考えていたが、長い旅の果てに、自身が忘れていた本当の目的を果たすことになる。

▼全身画（原画）

▲ 全身画（補足）

◀ ガーランドの鎧姿

エンディングに登場する、ジャックが暗黒の鎧をまとったときの姿。カオス神殿に現れるカオスとなる者（→P.108）とは、鎧の細部が異なっている。

▼ キーアート

*Check*

## “過去のジャック”が発案した計画

何度もコーネリアに派遣され、そのつど記憶を消されながらも、ジャックは世界がルフェインの実験にもてあそばれている事実に気づいた。ルフェインの横暴にあらがおうとした彼は、「みずからがカオスとなることで、コーネリアの世界とルフェインのつながりを断ち切る」という計画を立案。仲間の探査生命体アストスに、計画達成への誘導係を託す。

# ASH

アッシュ

年齢：33歳　身長：190cm

VOICE CAST

宮内敦士、Mark Neely

## 使命に忠実に向き合う快男児

　ジャックと同じくコーネリアに降り立った、冷静沈着なストレンジャー。戦闘能力にすぐれるジャックに、厚い信頼を寄せる。過去の世界でジャックとともに旅をしたさいの記憶が断片的に残っており、彼の計画を完遂させようと身を砕く。どんなときでも落ち着いているが、急に驚かされるのは苦手。

► 全身画（原画）

▼ 全身画（補足）

腰布正面イメージ

前面

背面

前面腰布無し

背面腰布なし

# JED

ジェド

年齢：22歳　身長：173cm

VOICE CAST

須田祐介、Alejandro Saab

## ジャックにあこがれる若きムードメーカー

　ジャックと行動をともにする、明るく社交的なストレンジャーの青年。圧倒的な力を誇るジャックに対し、強い尊敬と羨望の念を抱く。アッシュと同様、断片的に残る過去の記憶を頼りに、ジャックの計画を実現させようと尽力する。思ったことをついつい口にして、ジャックやネオンにとがめられがち。

▶ 全身画（原画）

▼ 全身画（補足）

### Check

#### コンプレックスの遠因は

　ジェドは"故郷"において、自身を「平民のガキ」だと卑下していた。ストレンジャーとしての能力は決して低くないジェドだが、優秀で名の知られた調査員であるジャックと自分を比較するあまり、必要以上に劣等意識を抱いてしまっていたのかもしれない。

# NEON
ネオン

年齢：18歳　身長：160cm

VOICE CAST

岡崎加奈、

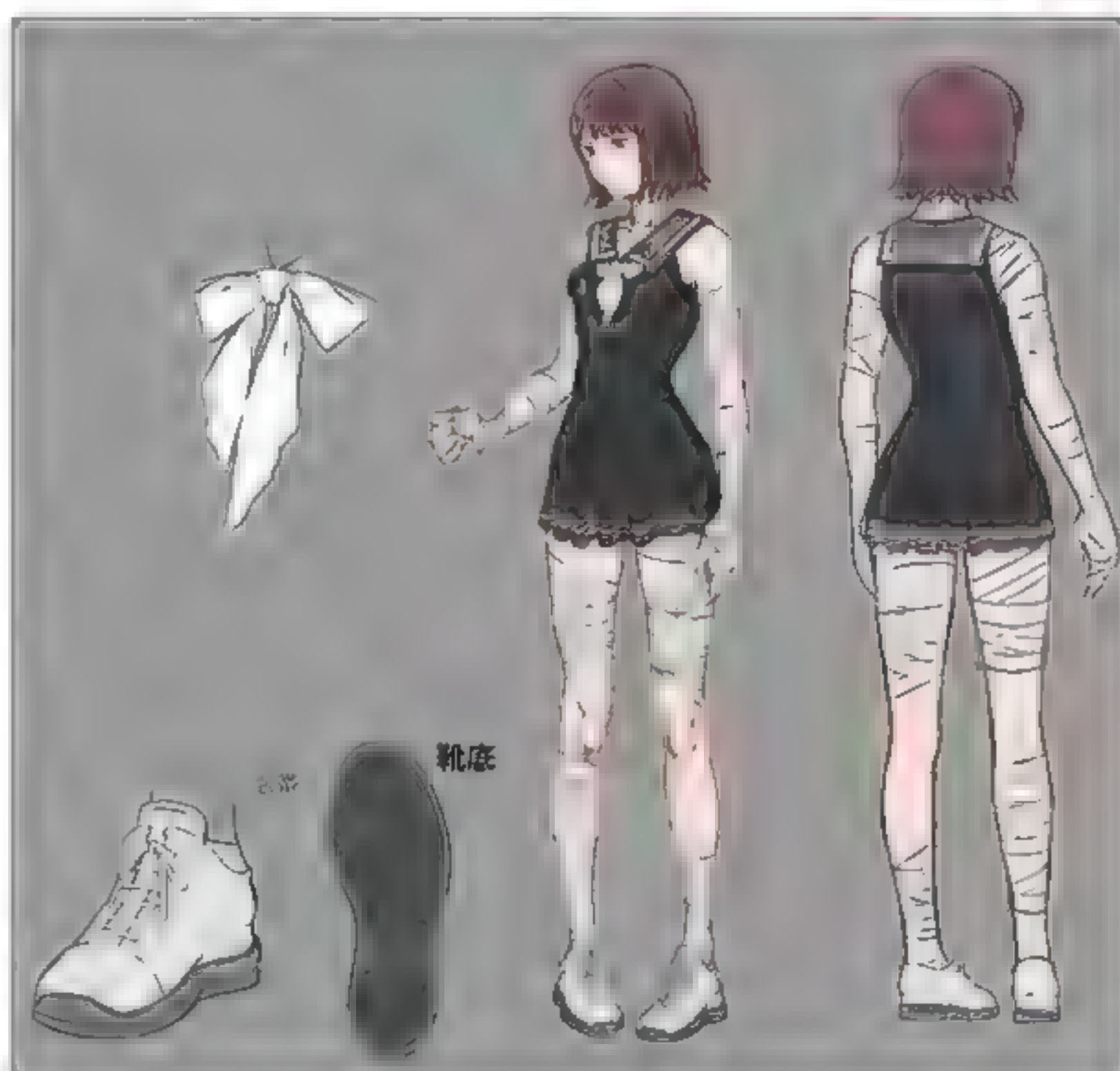
Alejandra Reynoso

## 己を犠牲にして人々を導こうとした戦士

剣と魔法のあつかいに長けた少女。コーネリアで生まれ育った戦士だが、アストスから黒水晶を渡されたことでストレンジャーと同等の能力を得た。「カオスとなる者」としてジャックたちと出会ったのち彼らの仲間に加わり、かすかな記憶を呼び覚まして、過去のジャックがくわだてた計画に協力する。

► 全身画（原画）

▼ 全身画（補足）

靴底

*Check*

### カオスになろうとした理由

ジャックたちと出会う前にカオス退治を目指して旅立ったネオンは、カオスは人々の終末思想が生み出した概念に過ぎないという結論にたどり着く。そこで、自分がカオスとなって討伐されれば、「カオスを倒すことで世界は救われる」と考える人々を幻想から醒ませるのではと思い至った。

# SOPHIA

ソフィア

年齢：37歳　身長：166cm

VOICE CAST

浅野まゆみ、Laura Post

## 自信に満ちた女性ストレンジャー

ジャックたちに先んじてコーネリアに降り立っていた、魔法を得意とする女性。アッシュやジェドよりも過去の戦いの記憶を多く残し、そのおかげで世界について比較的くわしい。仲間たちとお互いの記憶をすり合わせることで、何度も失敗しつづけた計画を成功させようとする。

►全身画（原画）

▼全身画（補足）

*Check*

### カオスに保存されたソフィアの身体

過去の世界においてソフィアは、浮遊城で闇に囚われて風のカオスと化したさい、身体ごとティアマットに取りこまれた。その結果、世界が再創生されたときには、毎回ティアマットとして現れつづけることに。ジャックの仲間になるソフィアは、ティアマットが倒されて解放された彼女の肉体と、世界に残る彼女の記憶の残滓が結びついて形成されているのだ。

# ASTOS

アストス

年齢 不明 身長 200cm

VOICE CAST

上田燿司、Todd Haberkorn

## 悲嘆を隠してジャックを導く案内人

ジャックたちをいざなうダークエルフ。その正体は、光と闇の均衡を観測および報告するためにルフェインに作られた探査生命体で、かつてはストレンジャーのサポートも行なっていた。過去の世界においてジャックの仲間として旅に同行し、コーネリアを救う計画の導き手という大役をまかされる。ジャックを強く信頼しているが、彼に何度も忘れられてしまうことがつらく、うらみに近い感情も抱く。

► 全身画（原画）

◄ 全身画（補足）

## SARAH
## セーラ

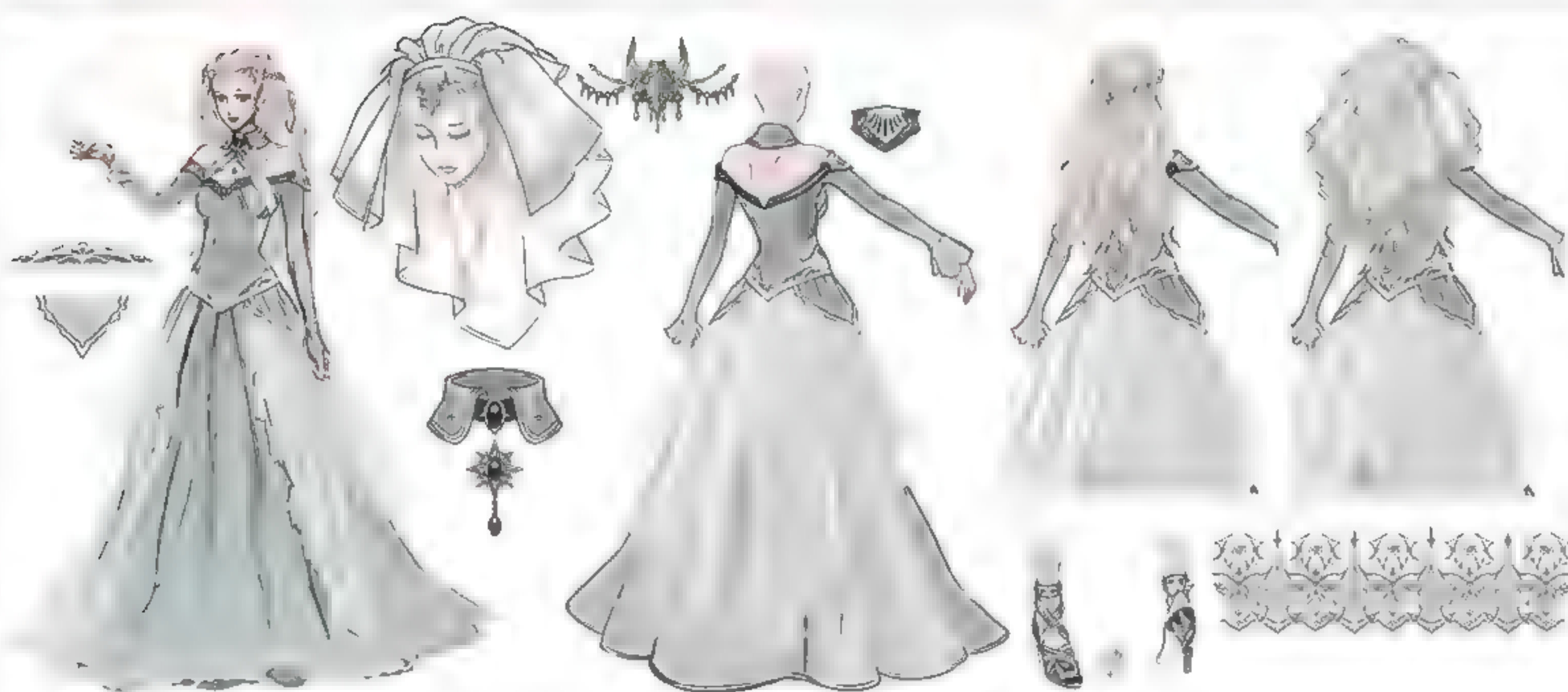
年齢：19歳　身長：158cm
VOICE CAST
宮本侑芽、Cherami Leigh

### コーネリアの希望の象徴たる姫君

人当たりが良く誰からも愛される、コーネリアの第一王女。可憐なうえに芯が強く、王家の務めを立派に果たそうとする。過去の世界でジャックから黒水晶を受け取った影響で、以前の記憶がおぼろげに残っており、コーネリアから旅立った「ガーランドという騎士」の帰りを待っている。

▲ **リュート**

セーラが得意とする楽器。過去の世界でジャックに聴かせてもらった曲を練習し、人々の前で演奏している。

▼ **全身画**

## BIKKE
ビッケ

年齢 40歳 身長 189cm
VOICE CAST
後藤光祐、Jake Eberle

### 海賊をたばねる船長

港町プラボカを取り仕切る海賊の長。生きるために必要な悪事は働くが、根っからの悪人ではなく、面倒見の良さゆえ子分からの支持は厚い。アストスと契約を交わしており、知識や技術を受け取る見返りに、カオスを追うジャックをアストスのもとへ案内する。

► 全身画

## KING OF CORNELIA
コーネリア王

年齢 56歳 身長 176cm
VOICE CAST
麦人、Fred Tatasciore

### 光の戦士を待ち望む王

優しくおだやかな父親のように、コーネリアを治める国王。カオスが架空の怪物と考えつつも、カオス打倒を訴えるジャックの意志を否定せず、クリスタルに光を取りもどすよう彼に依頼する。

▲ 全身画

► 全身画（補足）

## MINISTER LAGONE
ラゴン大臣

年齢 48歳 身長 171cm
VOICE CAST
広瀬彰勇、Tom Taylorson

### 政務に従事する忠臣

国と王家に尽くす、やや堅物な大臣。コーネリアの史記などの編纂(へんさん)にも関わっているため予言や伝承にくわしく、みずからも光の戦士の足取りを文章に残そうと筆をとる。

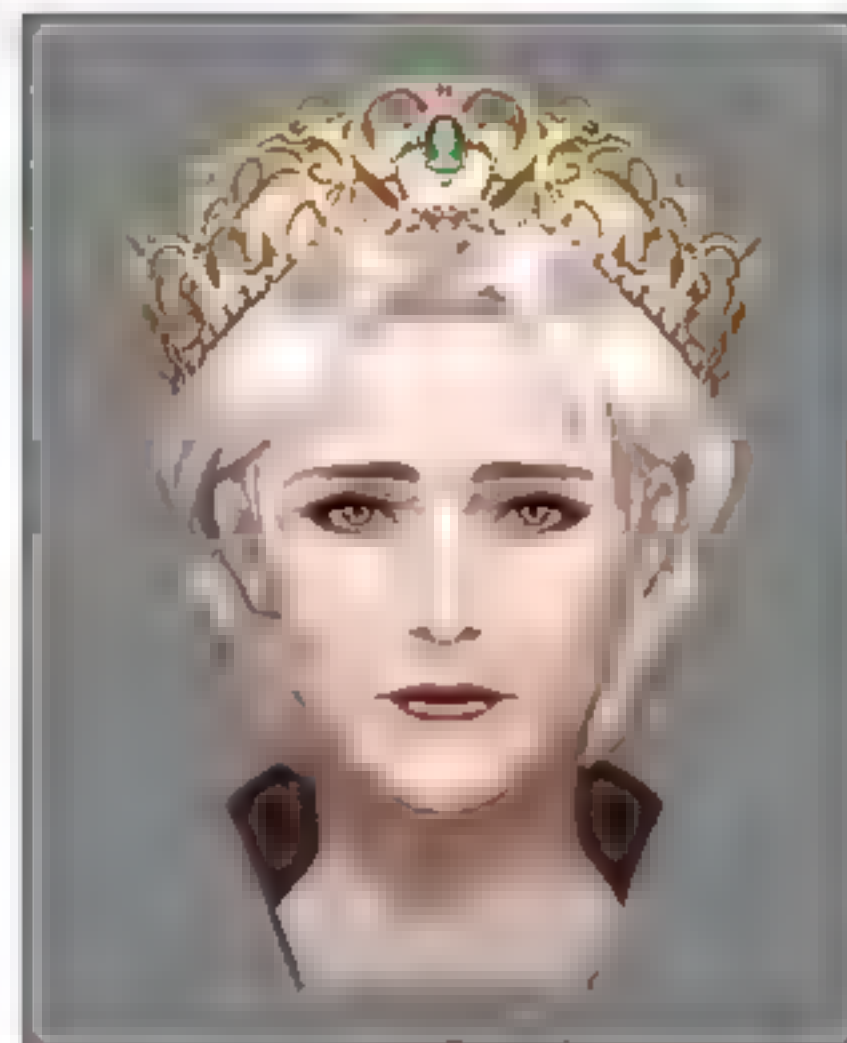
◀全身画

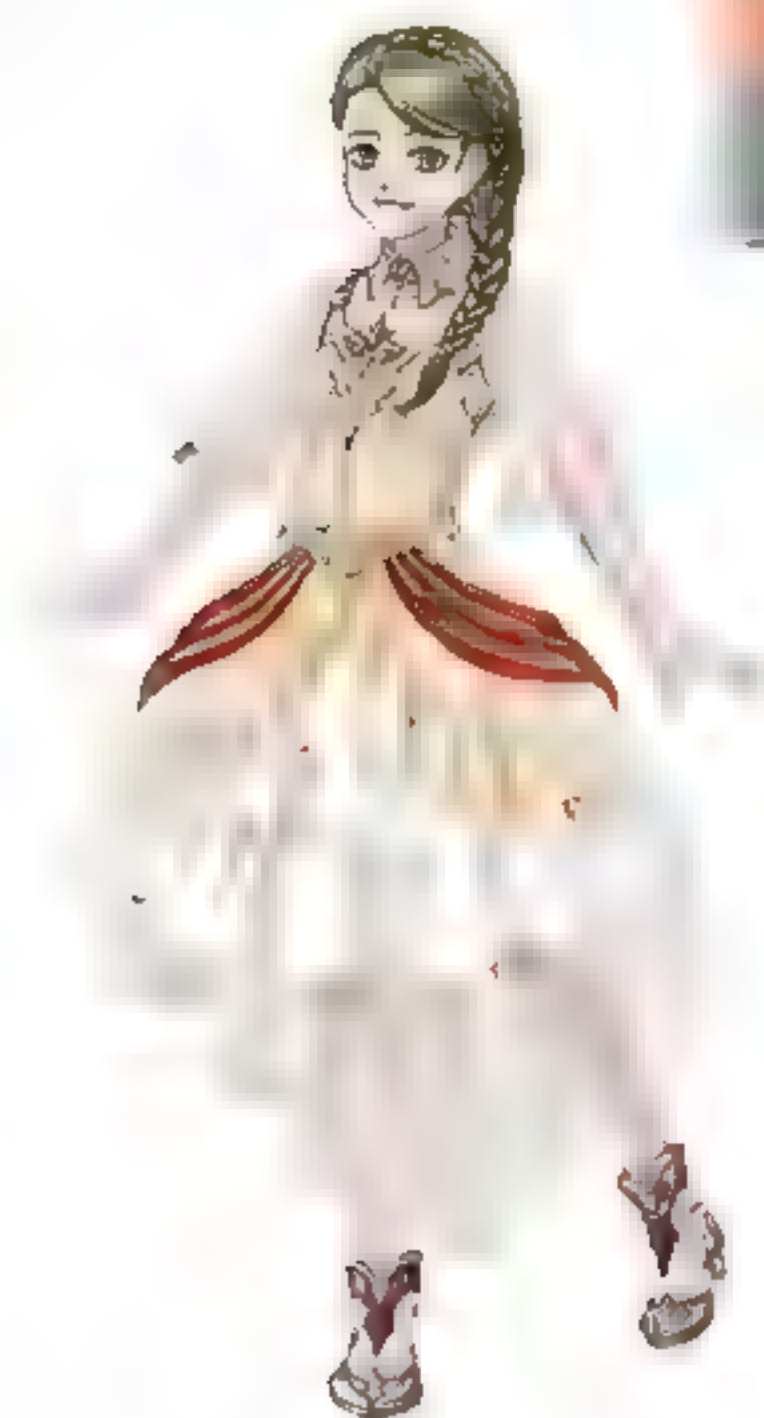
▲顔

## QUEEN JAYNE
ジェーン王妃

年齢 53歳 身長 157cm
VOICE CAST
一城みゆ希、Mary Elizabeth McGlynn

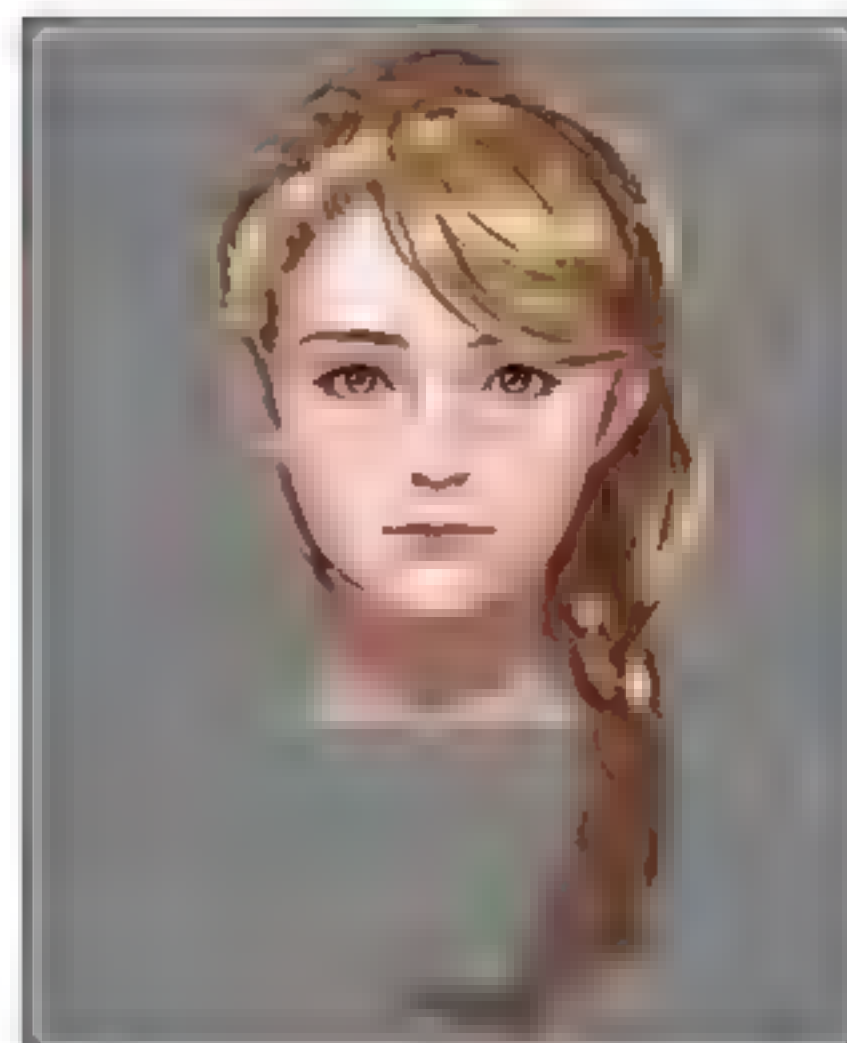
### 娘を想う上品な淑女

ふたりの娘たちをいたわる、コーネリアの王妃。王家の政務には関与せず、それ以外の部分で王を献身的に支えてきた。落ちついた振る舞いで、娘と国民を第一に考える。

◀全身画

▲顔

## MIA
ミア

年齢 11歳 身長 142cm
VOICE CAST
稲葉菜月、Isabella Crovetti

### 天真爛漫な妹姫

太陽のように明るい、コーネリアの第二王女。姉であるセーラをとても慕っている。幼いながらもしっかり者で、ジャックたちを軽んじたラゴン大臣をいさめることも。

◀全身画

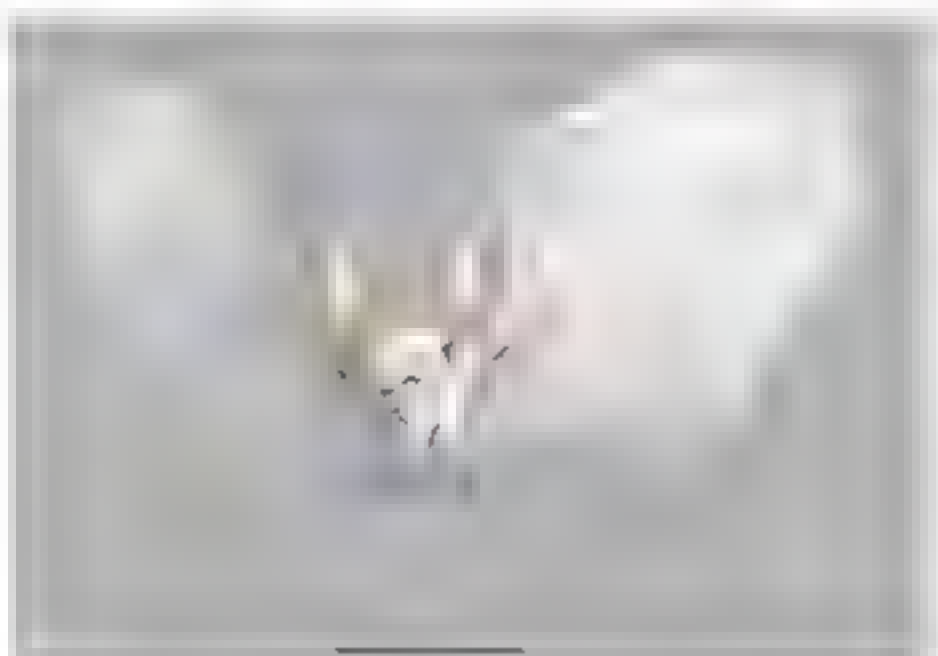
▲顔

# LUFENIAN
## ルフェイン人

年齢 不明 身長 187cm
VOICE CAST
斉藤貴美子、Mari Weiss

### すこやかな未来のために試行錯誤する者

別次元からストレンジャーを送りこむことで、世界の光と闇の均衡を管理する一族。光と闇の均衡がくずれるたびに、次元結晶体を利用して世界の再創生をくり返してきた。ジャックのストレンジャーとしての能力を高く評価していたが、彼に反旗をひるがえされる。

▲ 全身画

▲ 元ルフェイン人のコウモリ

世界に残ったルフェイン人がアストスの魔法で白いコウモリとなった姿。ビッケにはアストスの手下だと認識されている。

# DARKNESS MANIFEST
## 混沌の闇

### 世界の闇そのものと言える最凶のカオス

コーネリア中の闇から生み出された、混沌の化身。人間たちの負の感情と、ジャックの想いに呼応して姿を現した。真のカオスになろうとするジャックの闇を試すべく、猛然と襲いかかる。

## TIAMAT
ティアマット

### 憎悪に染まりし風のカオス

浮遊城の最上層に住む、風の力を支配するカオス。6本の首を持つ竜の姿をしており、竜巻や暴風を巻き起こすほか、すぐれた再生能力を備える。過去の世界で非業の死を迎えたソフィアの肉体および想いと闇が結びつくことで顕現した。

## MARILITH
マリリス

### 憤怒に荒ぶる火のカオス

グルグ火山の奥深くで眠っていた、火の力を支配するカオス。上半身は女性、下半身はヘビという見た目で、6本の腕に持った剣ですばやい斬撃をくり出す。過去の世界で無念に散ったネオンの想いと闇が結びつくことで顕現した。

## LICH
リッチ

### 恐怖を振りまく土のカオス

アースの洞窟の最深部で大地を腐食させている、土の力を支配するカオス。巨大な骸骨の姿をしており、手下のスケルトンを地中から呼び寄せる。過去の世界で失意のなか朽ち堕ちたアッシュの想いと闇が結びつくことで顕現した。

## KRAKEN
クラーケン

### 嫉妬に駆られる水のカオス

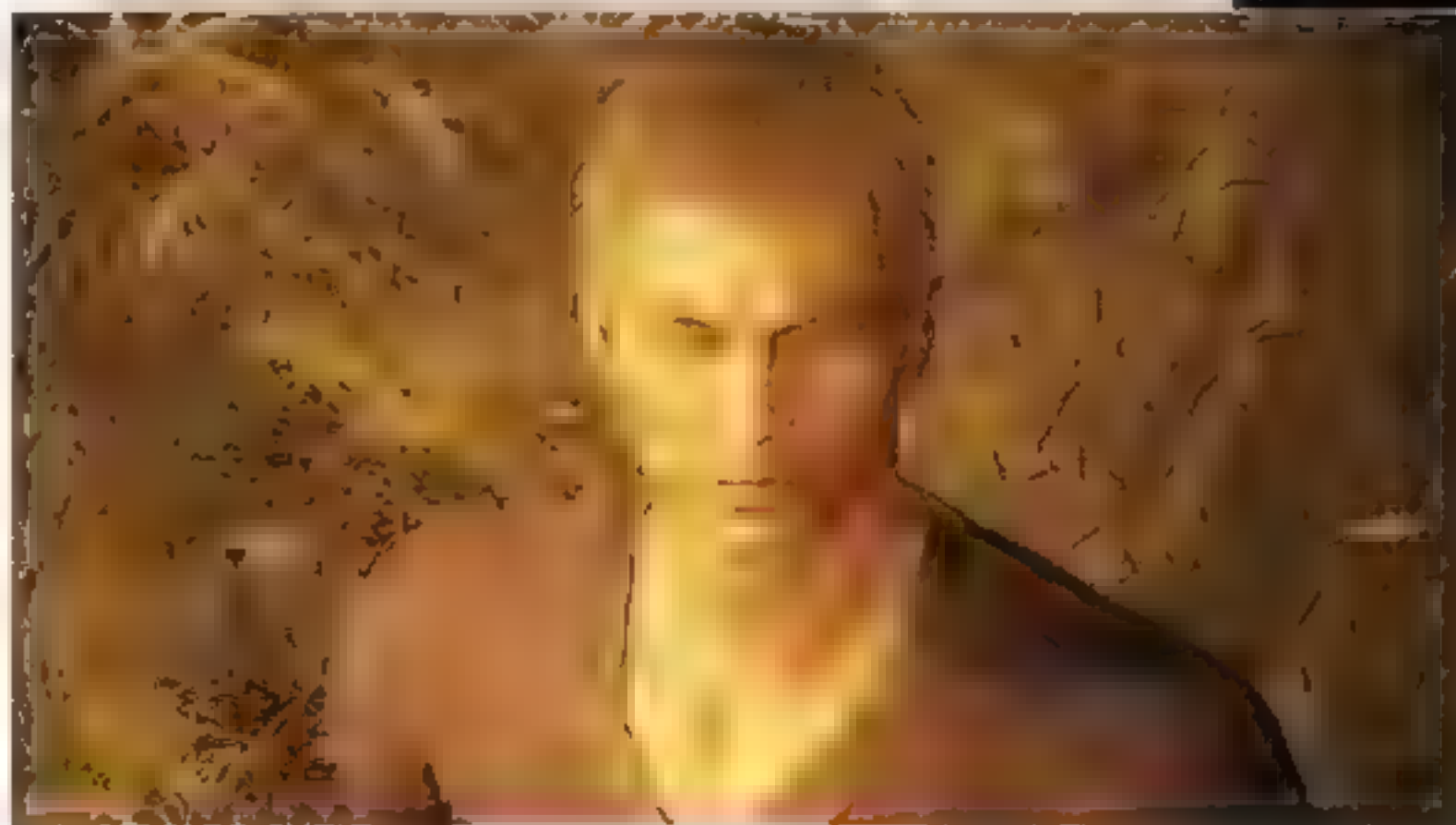
海底神殿の奥底で待ち受ける、水の力を支配するカオス。イカのような容姿をした人型の怪物で、長い触手と巨体を活かした突進で相手を追いつめる。過去の世界で無力感とともに力尽きたジェドの想いと闇が結びつくことで顕現した。

# STORY PLAYBACK

ストーリープレイバック

コーネリアを訪れたストレンジャーたちの旅路は、はたしてどのようなものだったのか――。本作の物語は、語られる部分だけでは全貌が見えにくいが、このコーナーとレポートアナリシス(→P.78)を併せて読めば、理解が深まるはずだ。

## プロローグ

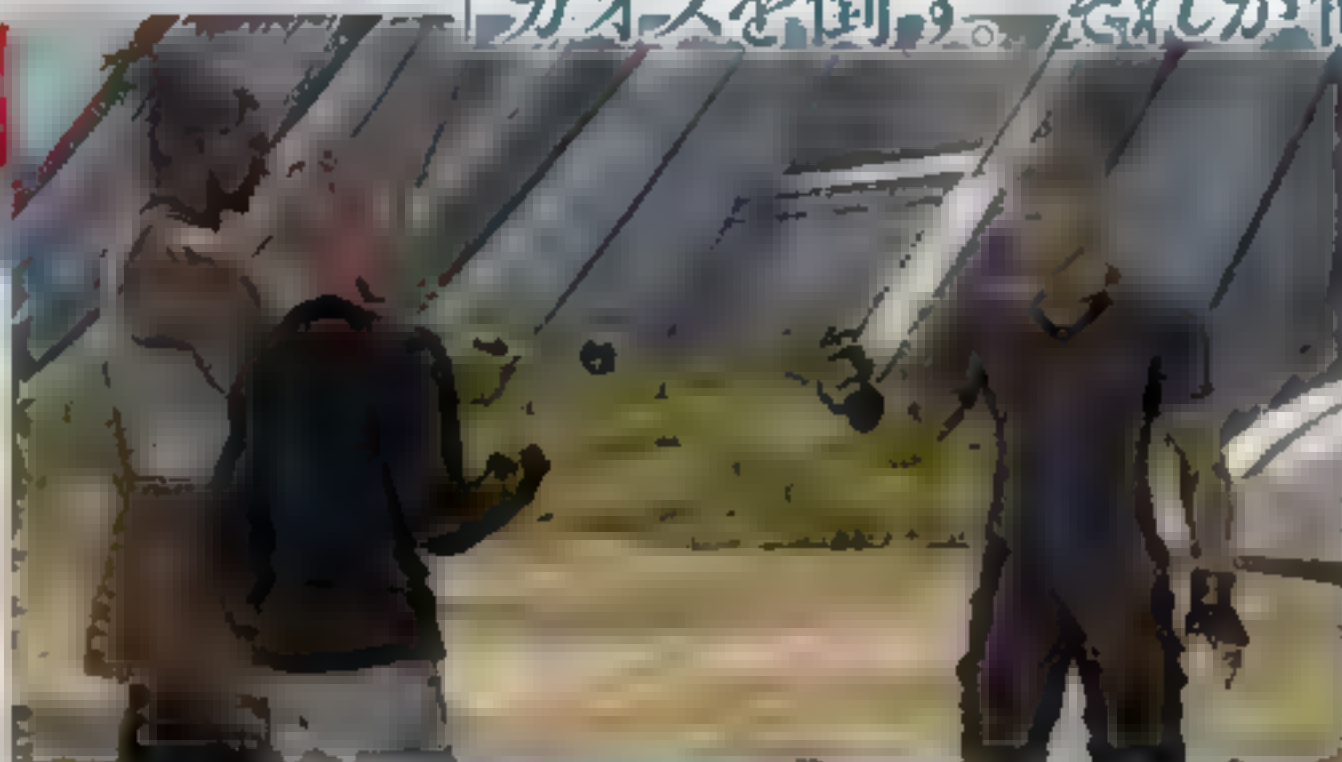
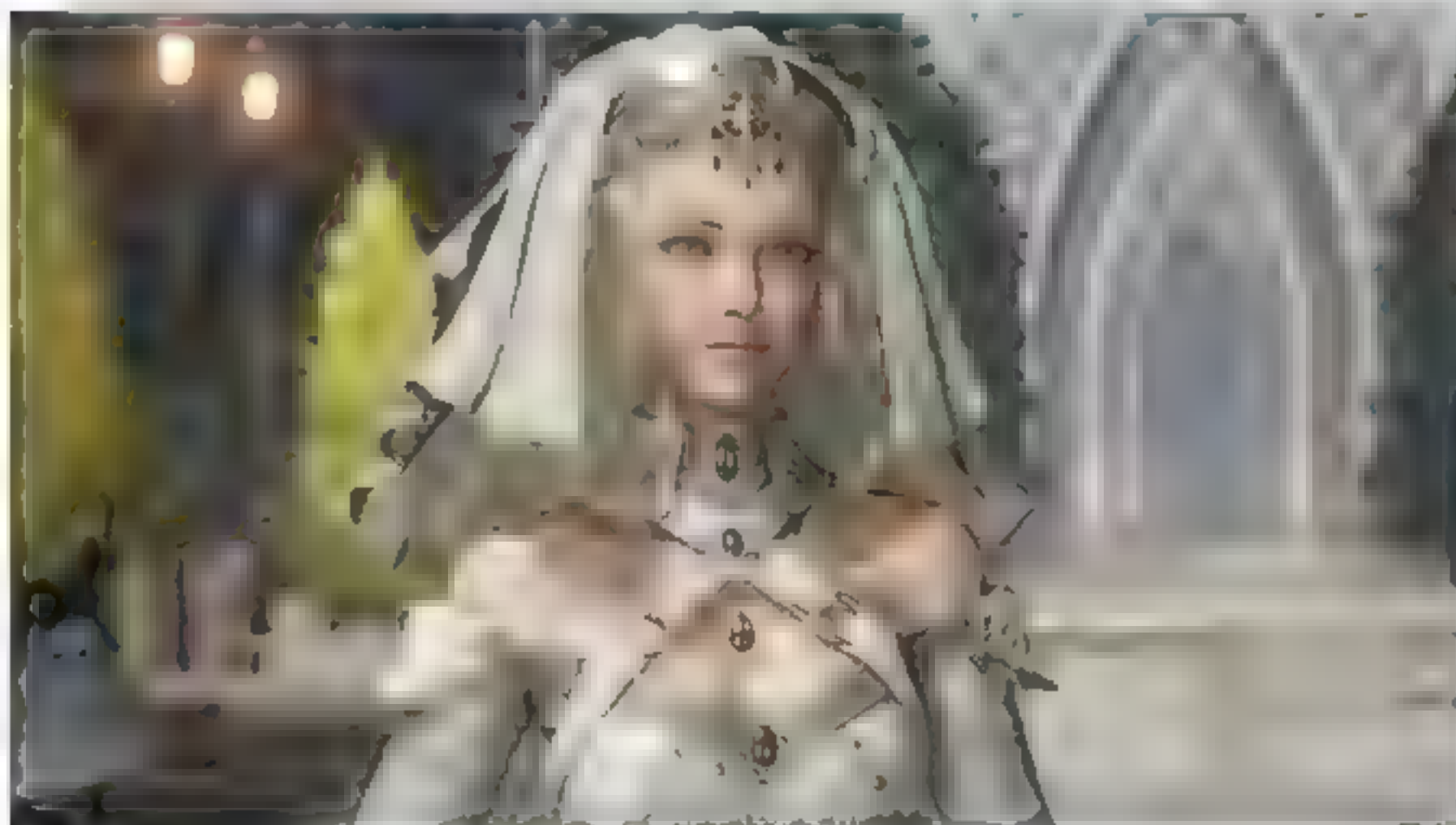
カオス打倒に燃える戦士ジャックと仲間たちは、風のカオスであるティアマットと対峙していた。猛攻をしのぎ、ティアマットを倒したと思われたその瞬間、大量の闇が噴き出して彼らを襲う。気がつくと、ジャックは黄金色の草原にいた。その場で戦いかたの記憶を取りもどした彼は、光る球体のなかへ歩みを進める。

### Check
### 過去の戦いの記憶

冒頭のティアマットとの戦いは、ゲーム本編より前の出来事――すなわち、何度も再創生されているコーネリアにおける、過去の世界で起こったもの。画面には映っていないが、この場にはネオンも同行しており、ティアマットから闇が噴き出したあと、回避し損ねた彼女の悲鳴がかすかに聞こえる。

## 黒水晶を持つ男たち

コーネリアの町

「カオスを倒す。それが俺の使命だ」

大きな城下町にたどり着いたジャックは、ふたりの男と遭遇する。アッシュ、ジェドと名乗った彼らは、ジャックと同じく「カオスを倒す」という使命を抱き、黒水晶を手にしていた。3人は直感的にお互いを仲間だと認識し、あいさつを交わすかのごとく、それぞれの拳を突き合わせる。

「名は、ガーランド様とおっしゃいます」

名のある魔物を討伐することで実力を示したのち、コーネリア王に直談判し、ようやくカオス神殿への出立を認められたジャックたち。彼らがカオス討伐へ向かうと聞きつけたセーラは、旅立ったまま帰らない「ガーランドという騎士」の捜索を依頼する。

STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN
CONFIDENTIAL FILE -SECRET CHAPTERS-

## 2 4人の予言の戦士

[illegible]

カオス神殿へ乗りこんだ一行は、「カオスとなる者」を名乗る鎧姿の人物と対峙。激しい戦いをジャックたちが制すると、敵の鎧が黒い霧となってかき消え、その場にネオンという少女が現れる。彼女の手にもまた、黒水晶がにぎられていた。

ネオンは「カオスは存在しない」と主張しつつも、「自分たち4人が予言の光の戦士だ」と告げ、ジャックの仲間に加わった。城へもどった4人は、コーネリア王からも光の戦士とたたえられ、闇に覆われたクリスタルに輝きを取りもどしてほしいと頼まれる。一行は人々の期待を背負い、コーネリアの北に架かる橋を渡って、長い旅に出るのだった。

「そして……探求の旅は始まった」

*Check*

### 大臣が書き残した文章

ジャックたちの旅立ちを見送ったラゴン大臣が書きつづる文章は、『FF I』の冒頭で表示されるテキストと同じ内容。4人が橋を渡ったあとの場面の構図も、『FF I』を踏襲したものとなっている(→P.50)。

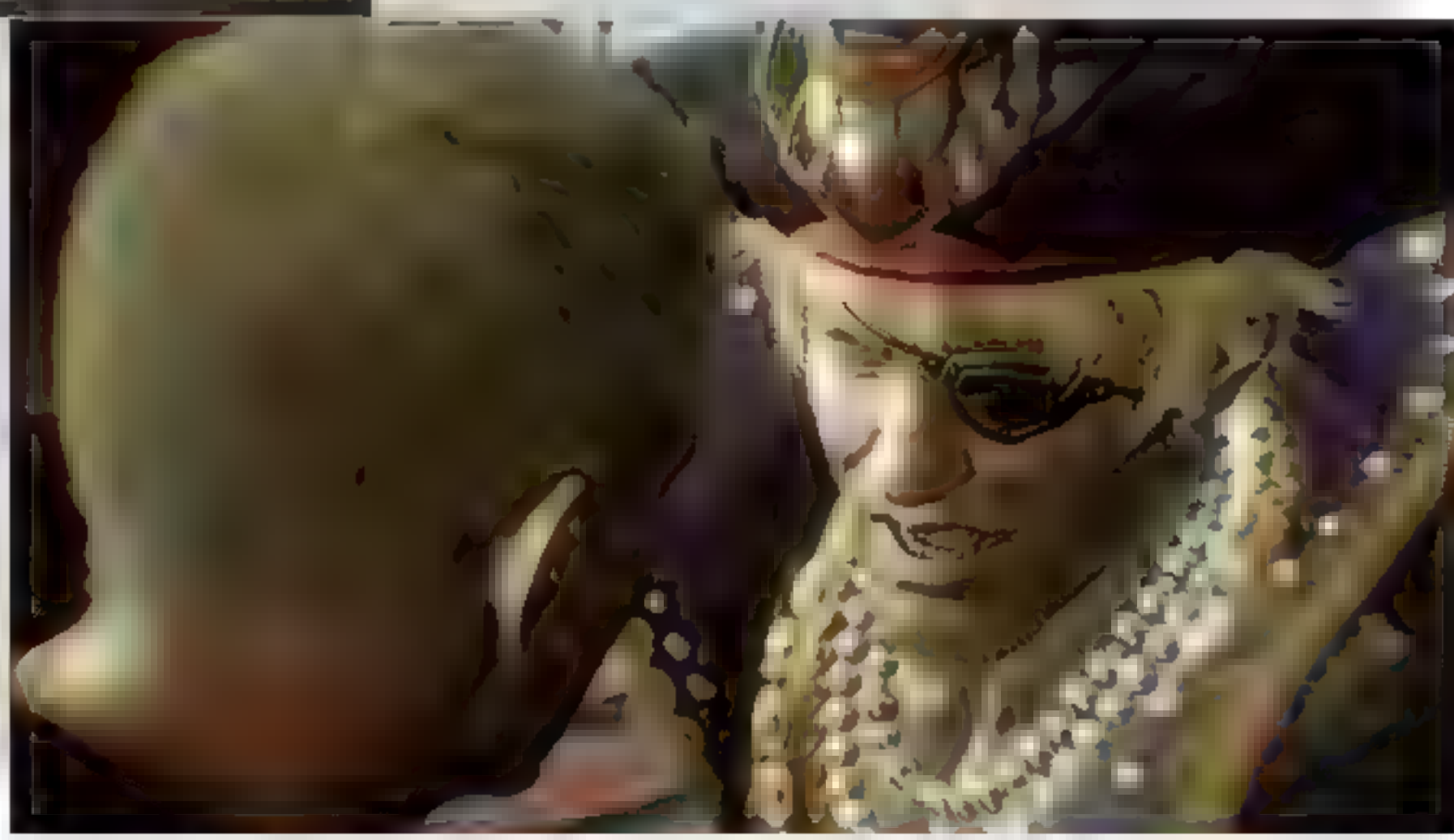
## 3 ビッケ船長との出会い

港町プラボカ～海賊のアジト

クリスタルの情報を求めて港町プラボカへやってきたジャックたちは、町を仕切っているビッケ船長に会うため、海賊のアジトへと向かう。ビッケは海賊船の甲板に姿を現すやいなや、一行を試すべく、自慢の斧を振るって襲ってきた。ジャックたちがこれを撃退すると、彼らの実力を認めたビッケは、クリスタルの所在を知るというダークエルフ――アストスのもとへの案内役を買って出る。

*Check*

### アストスの名に反応するジャック

ビッケがアストスの名を出したとき、ジャックは反射的にその名前を口にする。どんな人物なのかは思い出せなかったが、ジャックの記憶の片隅には、アストスの名前がおぼろげに残っていたようだ。

「海賊の冗談はつまんなくても笑うもんだぜ」

## 4 ダークエルフの王

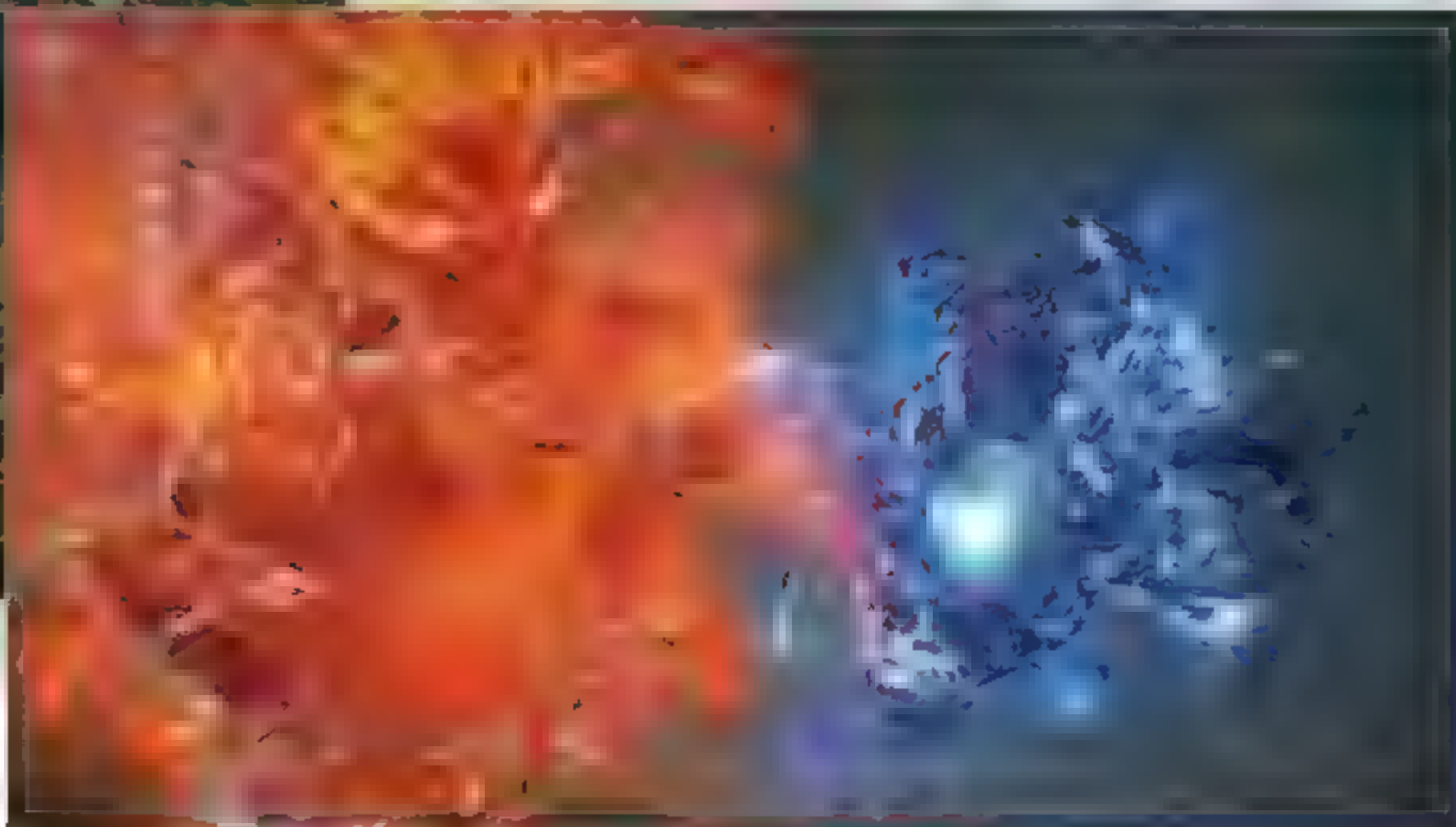
ビッケが動かす海賊船で海を渡り、西の城に到着したジャックたち。玉座の間で襲撃してきた黒騎士をジャックがねじ伏せると、彼の豪快な戦いぶりに仲間たちは感嘆の声を上げる。そのとき、ダークエルフのアストスが姿を現した。

「見たか、あの戦いぶり。
まさにジャック」

どこか懐かしそうにジャックたちを迎え入れたアストスは、南の森の先にそびえる塔に風のクリスタルがあると語り、「クリスタルが機能を停止したのはカオスのしわざだ」と告げた。カオスの存在を肯定する情報を得たジャックは、思わずほくそ笑む。

## 5 森を抜けて

カオスが存在すると知らされて喜びに打ちふるえるジャックは、木漏れ日の射す森を意気揚々と進んでいく。強大な魔物に遭遇しても、カオスでなければ用はないと言わんばかりにたたきつぶし、足早に先を急ぐ。

「おい、答えろ!
おまえはカオスなのか?」

## 6 蜃気楼の塔

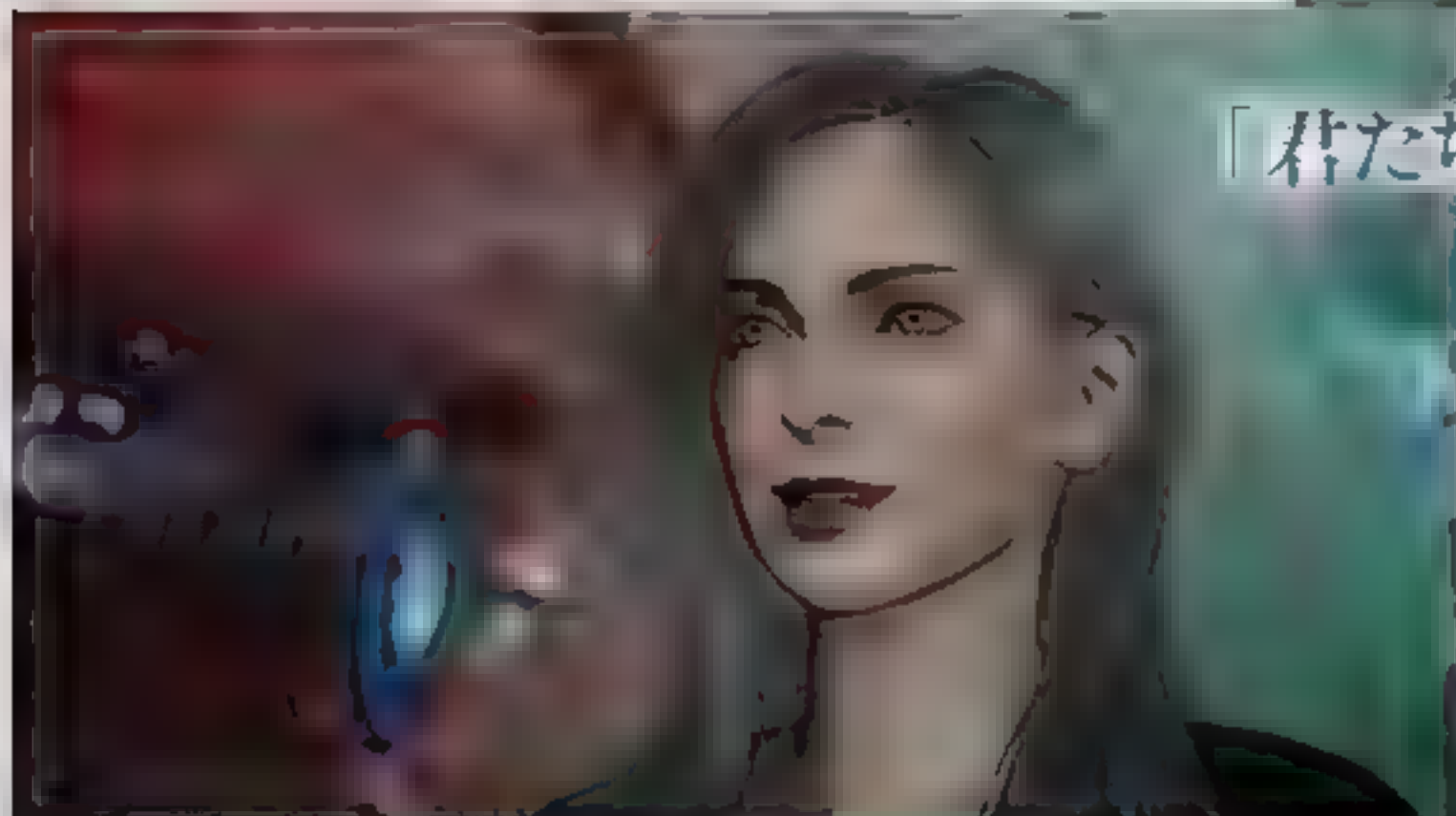
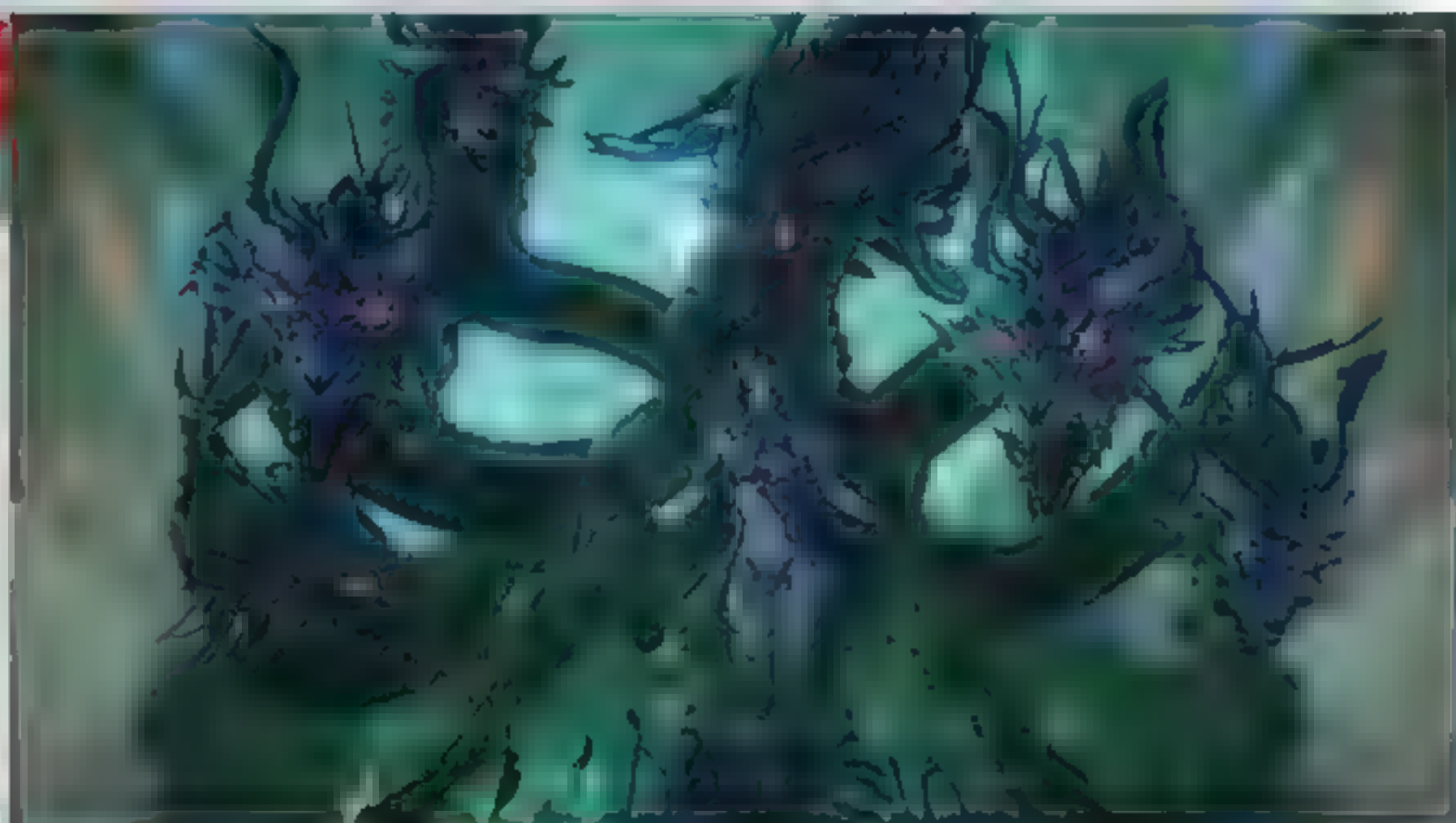
水晶の蜃気楼

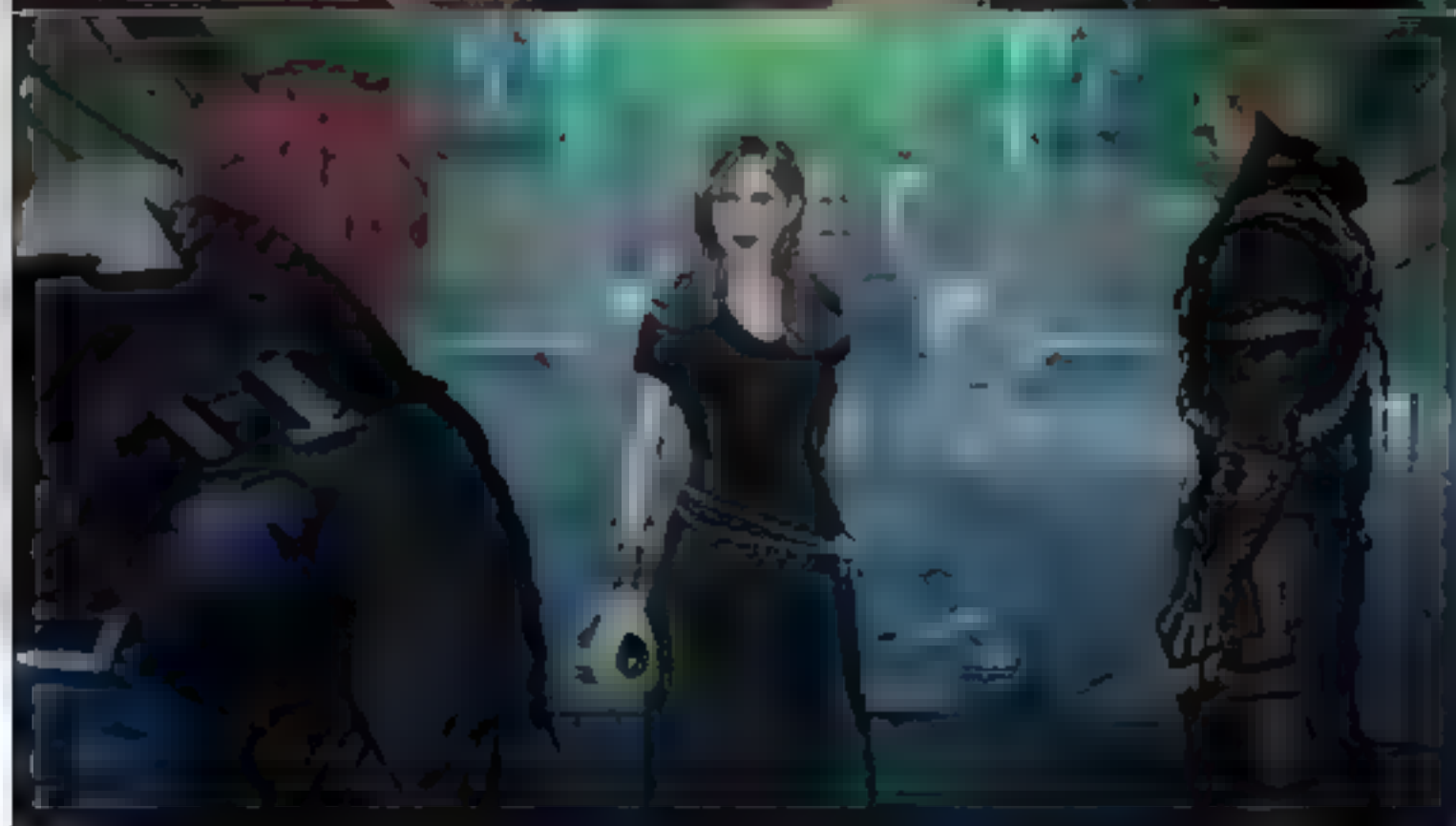
ジャックたちは透き通った塔の最上階へたどり着くが、そこには闇の獣がいるだけで、クリスタルは見当たらない。アストスにだまされたのではといぶかしんでいると、ひとりだけ勝手知ったる様子のネオンが何かの装置に近づいていった。すると装置から光が放たれ、一行はどこかへ転送されてしまう。

「テンソウカンリョウ。フユウジョウニワープシマシタ」

## 7 風のカオスと5人目の戦士

浮遊城

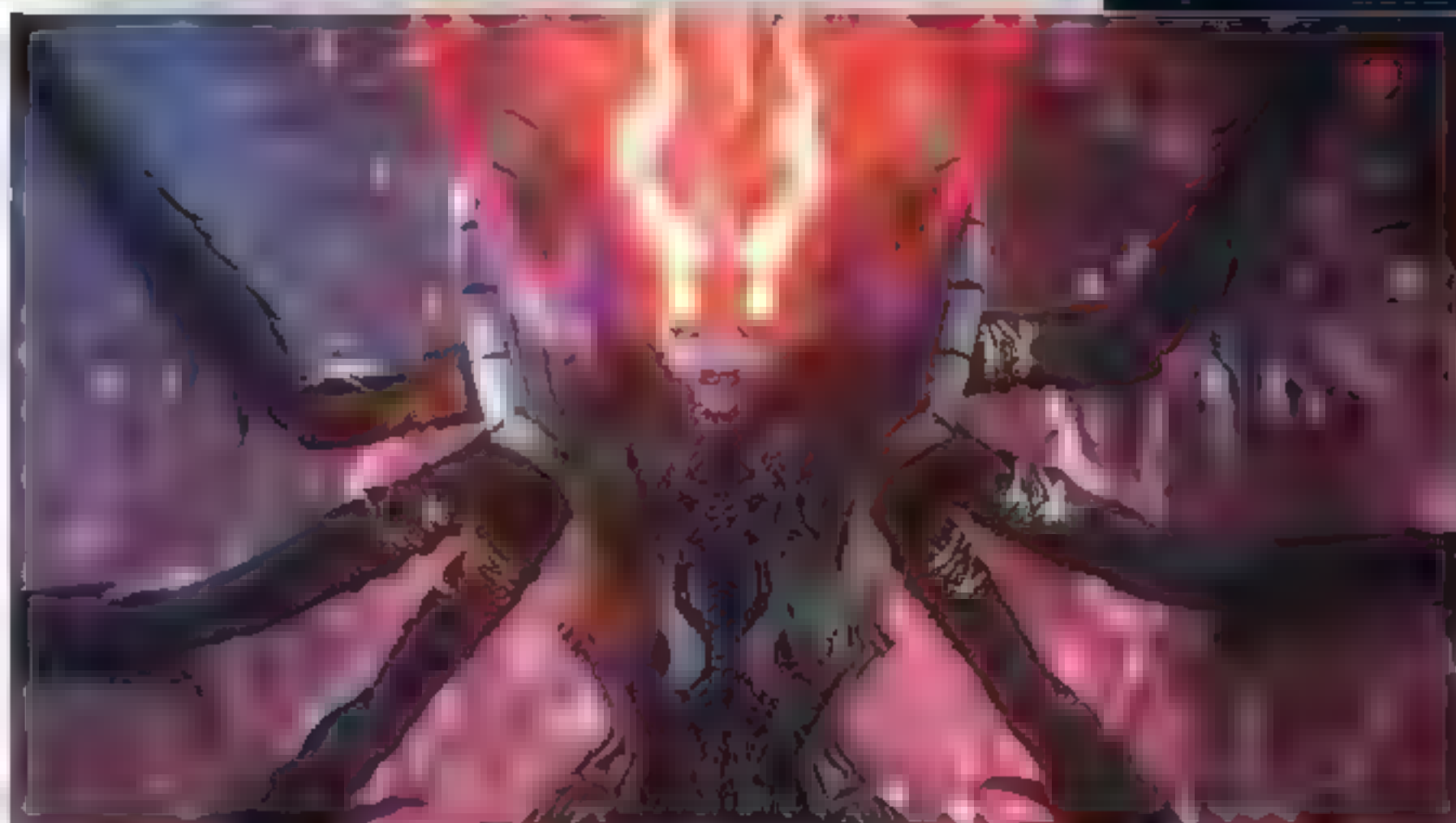
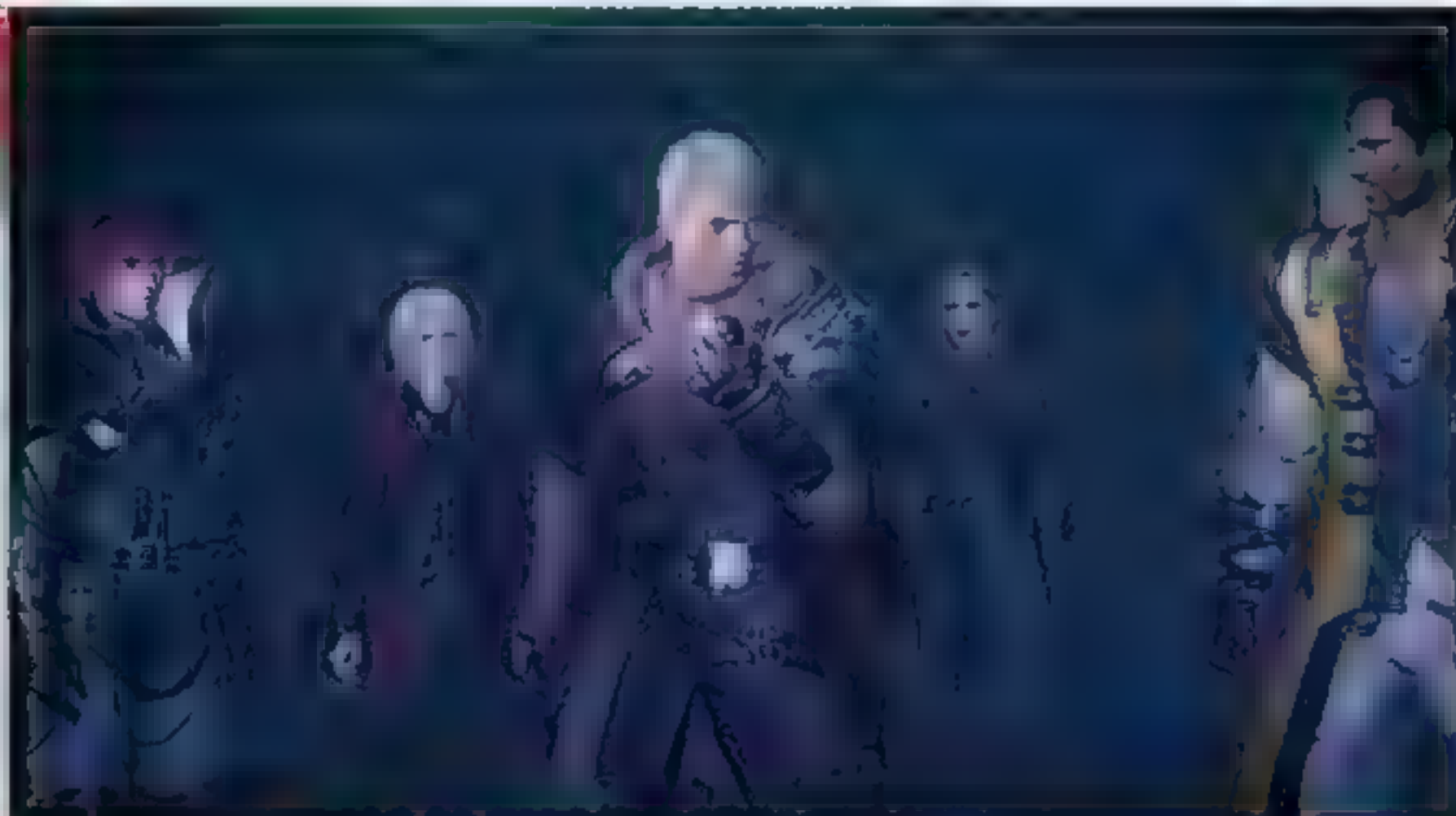
転送された先で意識を取りもどしたジャックは、謎の女性の幻影を見る。不思議に思いながら目指した浮遊城の最上階では、風のカオス――ティアマットが一行を待ち受けていた。激闘のすえにこれを打ち破ると、ティアマットを形作っていた闇が霧散し、先ほどジャックが幻影で見た女性が姿を現す。

「君たちが、ティアマットを倒したの?」

ソフィアと名乗った女性は、闇にとらわれていたのだと語り、風のクリスタルの復活を喜んだ。そのとき、突風が吹いたかと思うと、黒い霧が突然ネオンにまとわりつく。黒水晶で霧を吸い取ってネオンを助け出したソフィアは、自身もまたカオス打倒を目的にしていると告げ、ジャックたちの仲間に加わるのだった。

### Check
### よみがえる死闘の記憶

ティアマットに対して1回目のソウルバーストを行なったときにジャックが幻視するのは、プロローグ(→P.32)で描かれた、過去の記憶の断片。かつて奇襲を受けたことを思い出し、今回は敵の不意打ちを事前に察知できたのだ。

## 8 クリスタル解放の旅

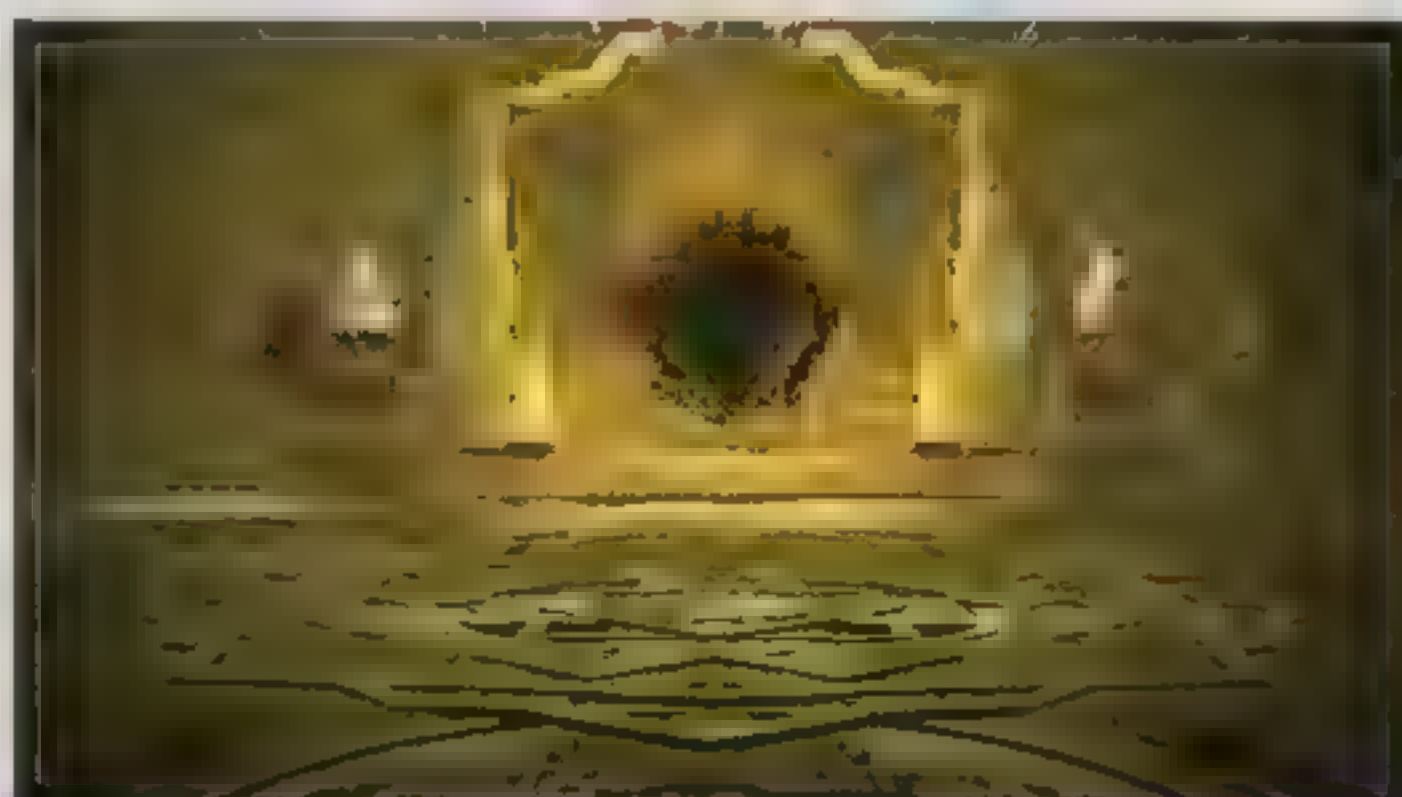
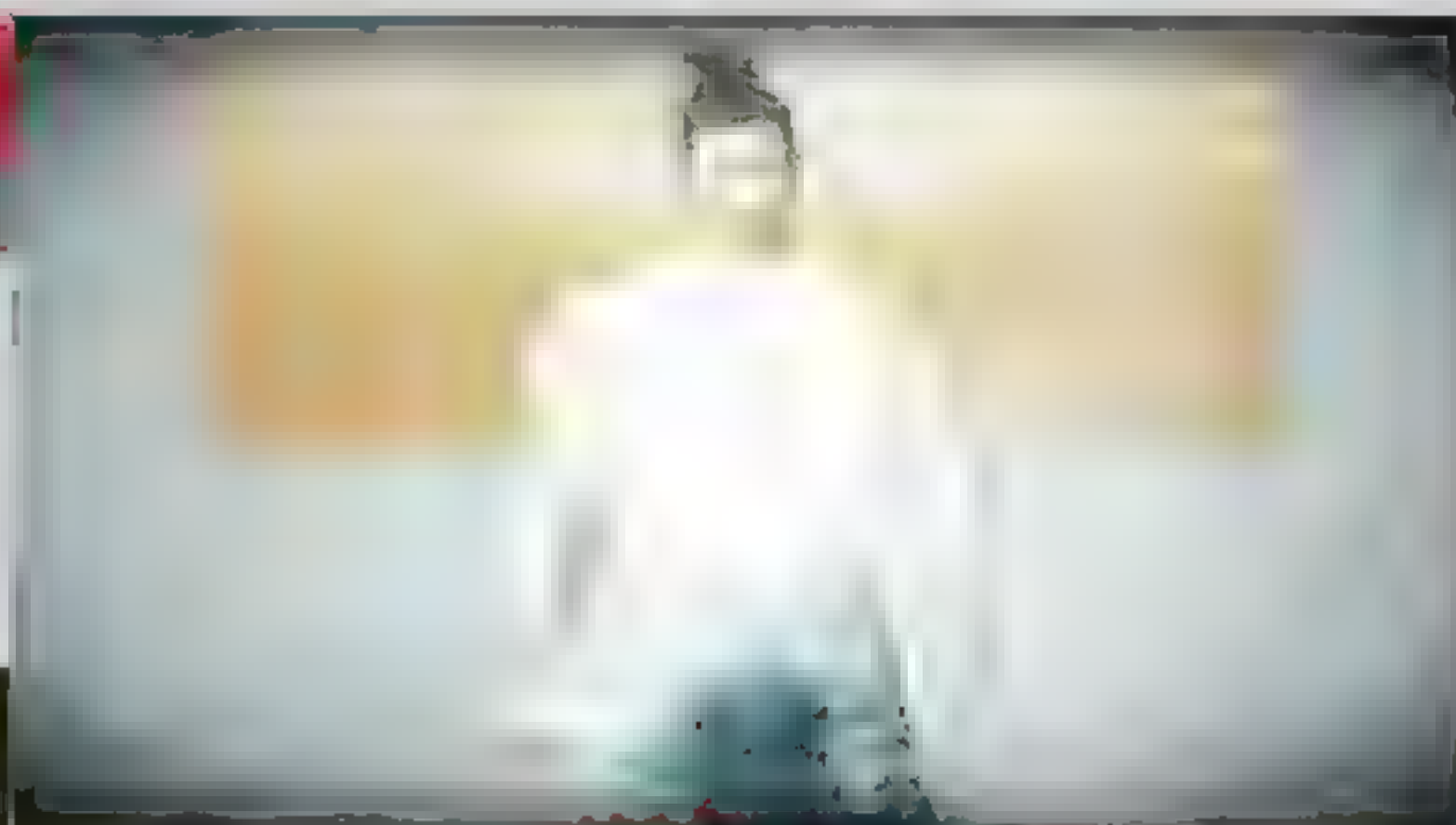
### 魔の樹海～グルグ火山～浮遊城

一行は浮遊城から転送装置で移動し、火のクリスタルがあるグルグ火山を目指していた。道中、ふもとの樹海で黒い霧に飲まれ、無機質な白い部屋の光景を見たジャックは、釈然としない気持ちを押し殺しつつ火のカオスのもとへ向かう。

「このマリリスの眠りを邪魔したのはおまえらか！」

グルグ火山の奥には、やはり火のカオス——マリリスの姿があった。眠りを妨げられて激怒したマリリスを討ち果たし、火のクリスタルの輝きを取りもどすジャックたち。その直後、想像を絶する熱波に襲われるが、浮遊城にいたアストスが転送装置を作動させたことによって窮地を脱する。

## 9 脳裏に浮かぶ過去の断片

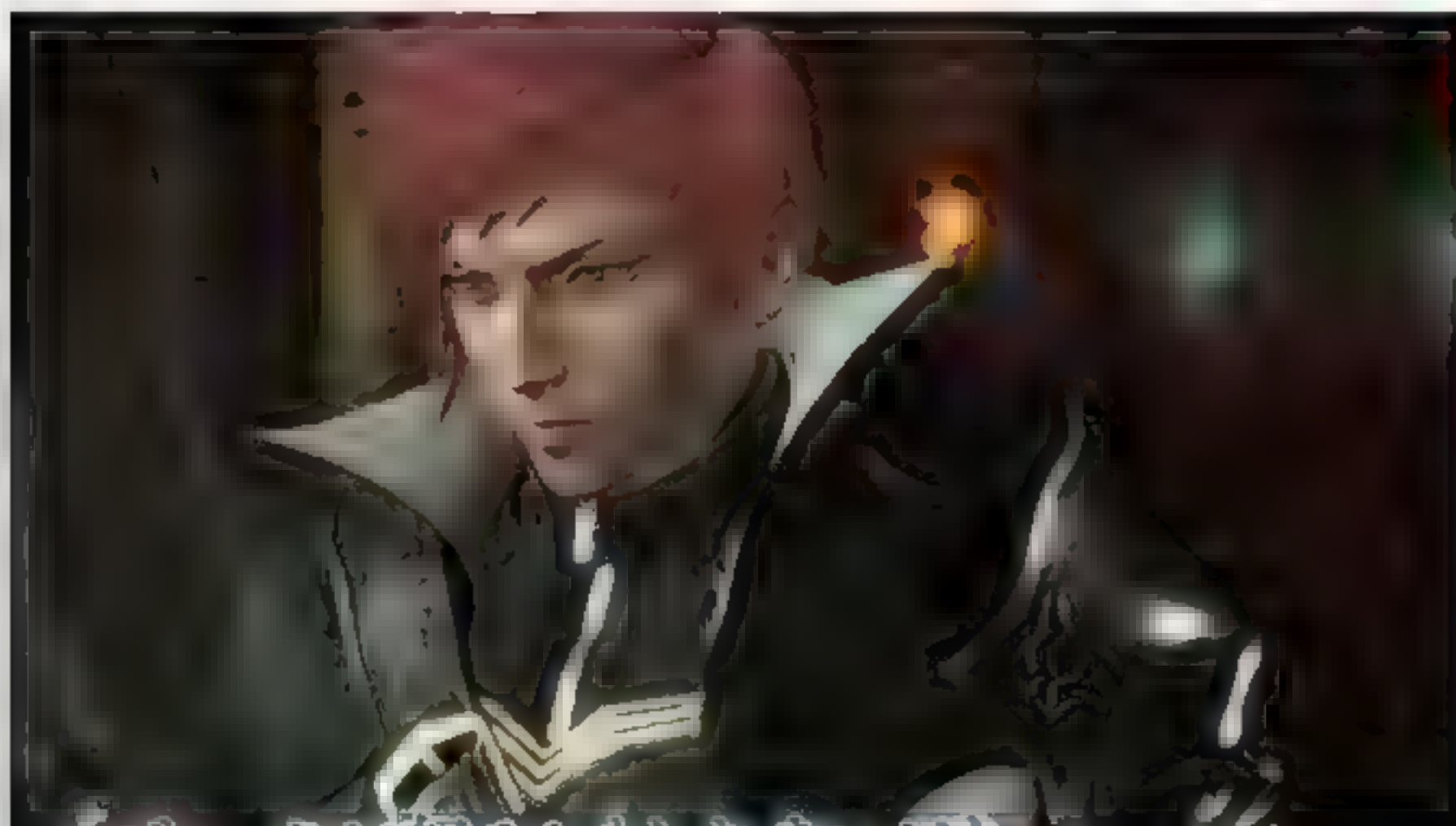
### [illegible]

雪山の頂にて、魔物から噴き出す黒い霧に飲まれたジャックは、無機質な白い部屋の光景をふたたび幻視する。不明瞭な記憶にいらだつ彼は、雑念を振り払うかのように、アースの洞窟のなかを突き進んでいく。

洞窟の最深部でジャックは、アッシュらしき男が力尽きる幻影を垣間見る。仲間の声で我に返ると、土のカオスであるリッチが眼前に現れた。リッチを倒して土のクリスタルを復活させた一行は、浮遊城へと帰還する。

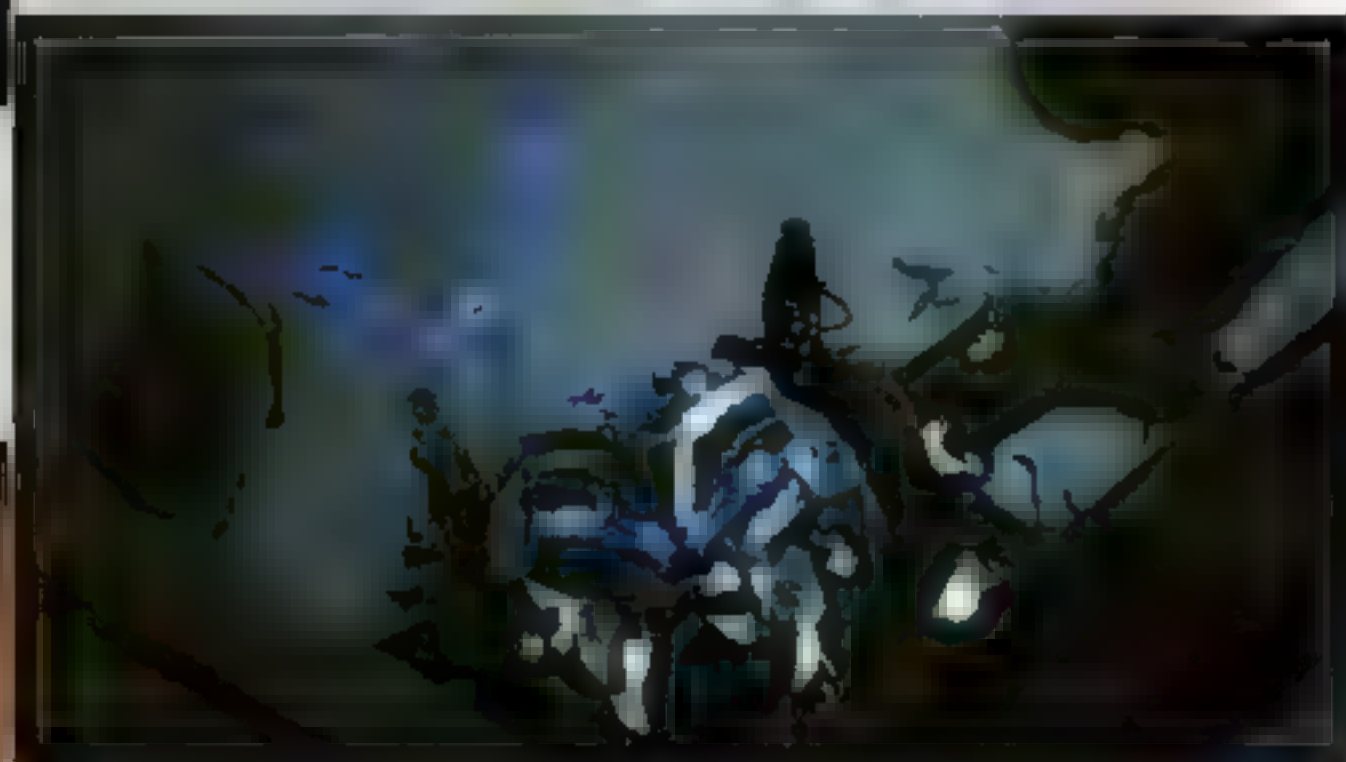
「我が名はリッチ。
大地の力を喰らう者なり！」

*Check*

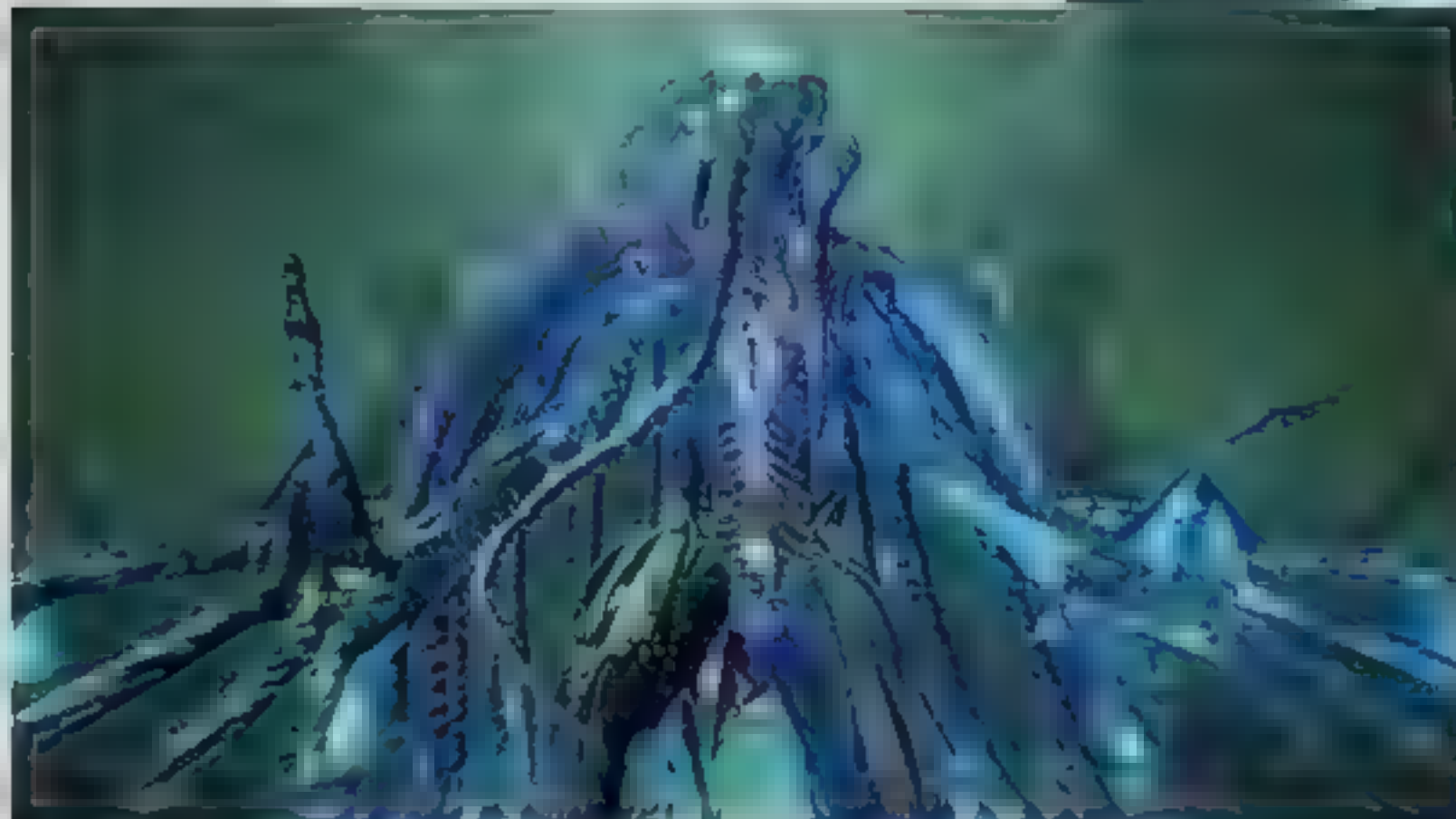
### 白い部屋に現れる人物たち

ドラゴンゾンビを倒したあとにジャックが見る白昼夢は、「任務をともにしてきた何人ものストレンジャーにまぎれて、アッシュらしき男性が声をかけてくる」という内容。アッシュ以外のストレンジャーは姿が不鮮明だが、それぞれの声をよく聞くと、じつはアッシュ、ジェド、ソフィアの3人がくり返し登場していることがわかる。これは、今回の旅で仲間になる前から、彼ら3人とジャックが関わりを持っていたことを示唆しているのだ。

## 10 ジェドの記憶

最後に残る水のクリスタルの解放を目指し、一行が遺跡内を進もうとしたそのとき、旅を通じて記憶を思い出しつつあったジェドが口を開いた。しかしジャックは取り合わず、ジェドの話にまったく耳を貸さない。それでもジェドは、忘れた記憶を思い出すことにも意味があるはずだと食い下がる。

「ジャックが怒るかもしれないけど、
俺は黙っていられない性分だからさ」

遺跡の奥で装甲に身を包んだ魔物を倒したジャックは、これまでと同様に黒水晶で霧を吸収しようとするが、ジェドがそれを妨害する。黒い霧に覆われたジャックは、かつての世界での記憶——はじめてジェドと出会ったときの会話を思い出していた。

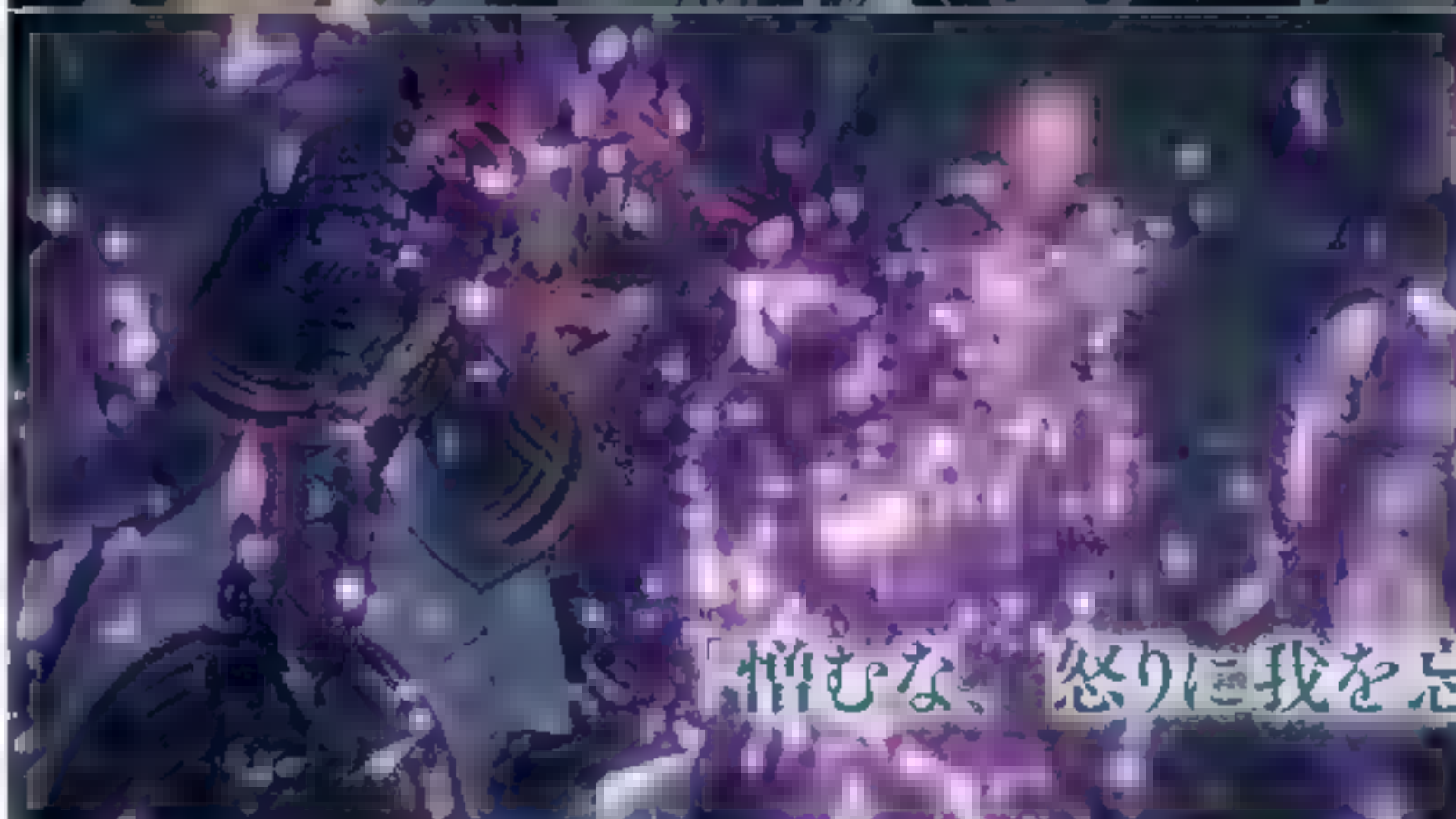
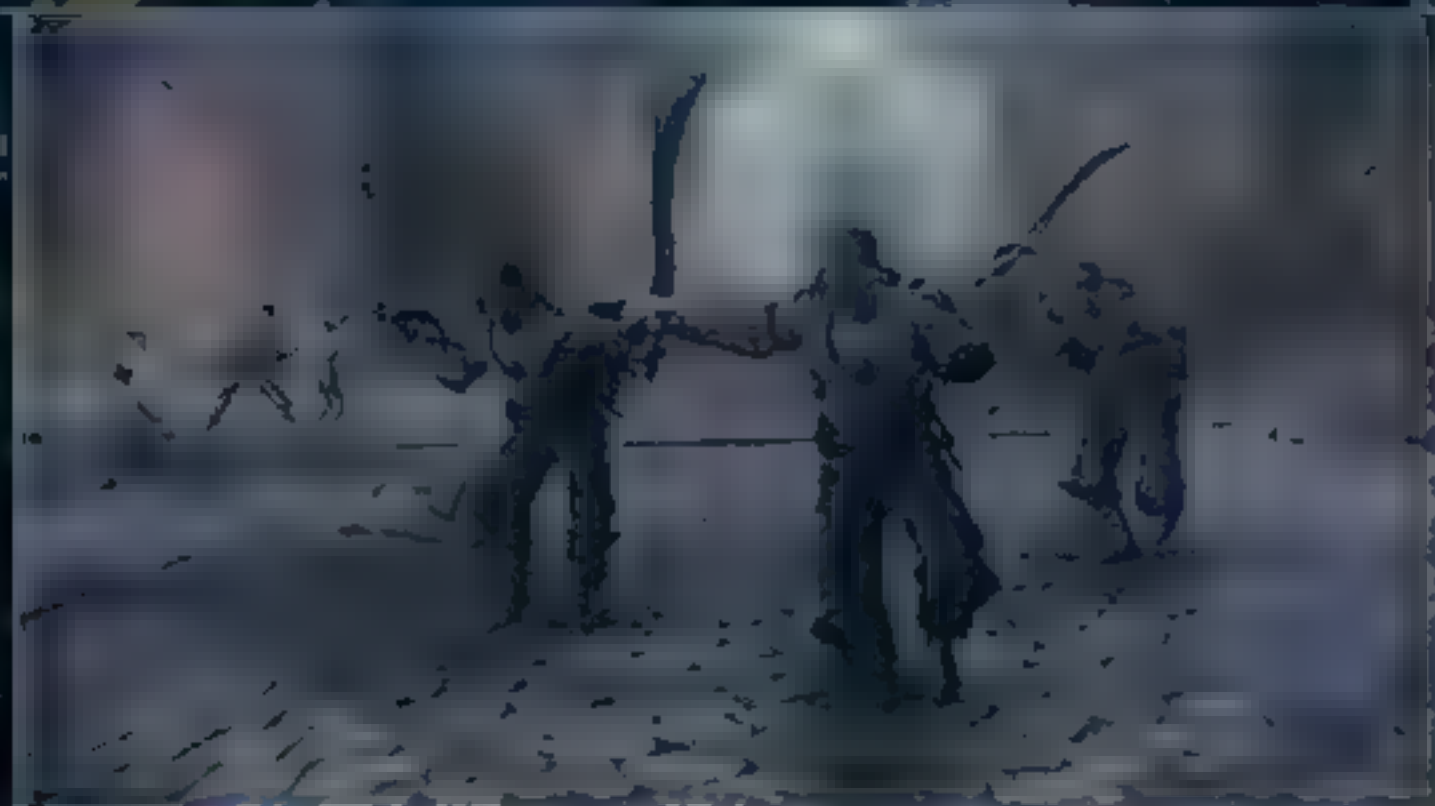
## 11 消えない使命感

水のクリスタルがある海底神殿にたどり着くと、ネオンは自分がコーネリア出身で、黒水晶はアストスから受け取ったことを思い出したと明かす。故郷がちがったとしても、カオスを倒したいという想いは同じだと確認し、仲間たちは拳を突き合わせる。

ジャックたちは神殿の最深部まで進み、水のカオスであるクラーケンを撃破して水のクリスタルを解放する。これですべてのカオスを倒したはずだが、ジャックの胸にある使命感は消えずに残ったままだった。一行は、ジェドの提案でコーネリア城へ報告に向かうことにする。

「俺の中の、カオスを倒さねばという思いがまだ消えない」

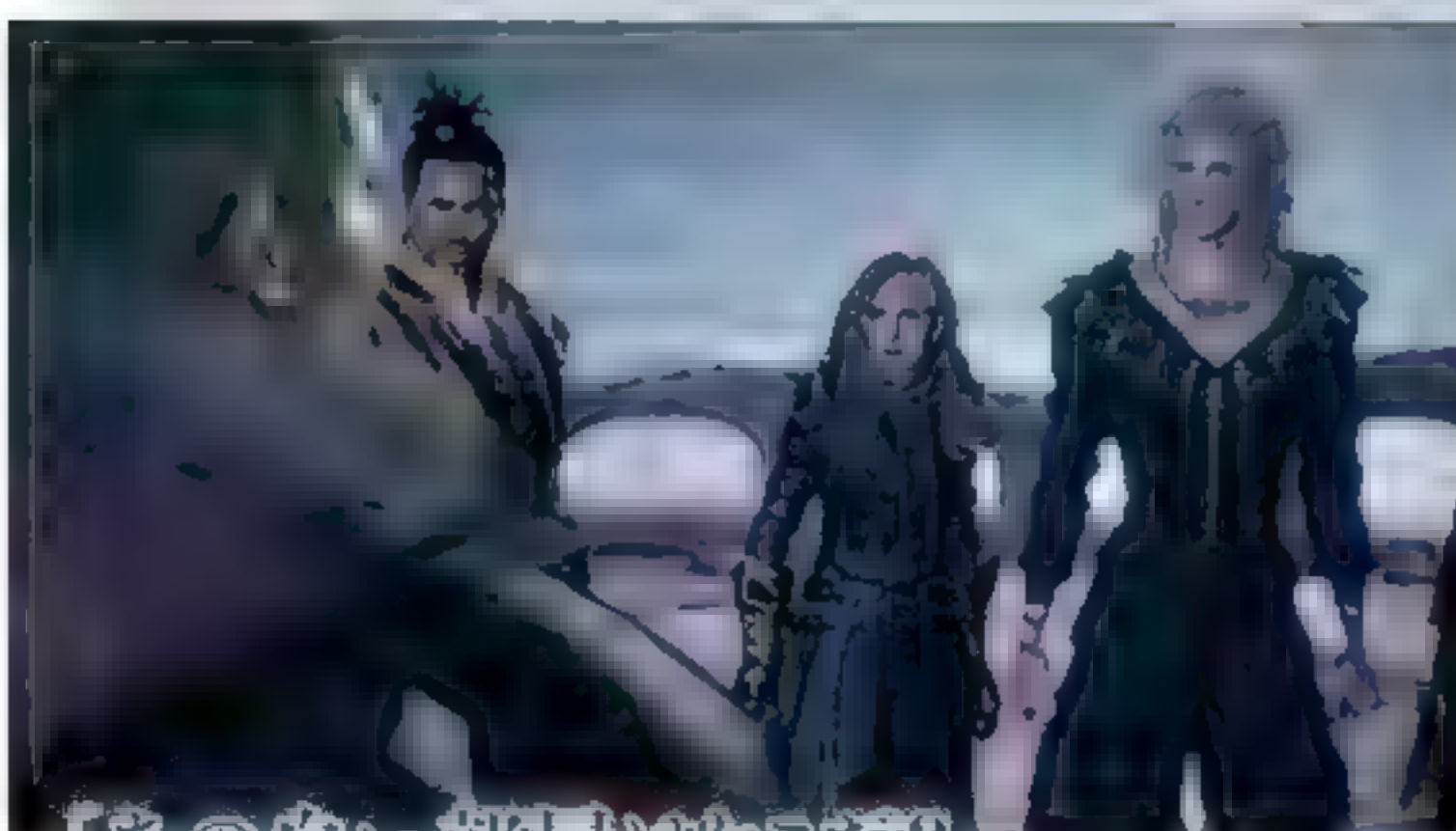
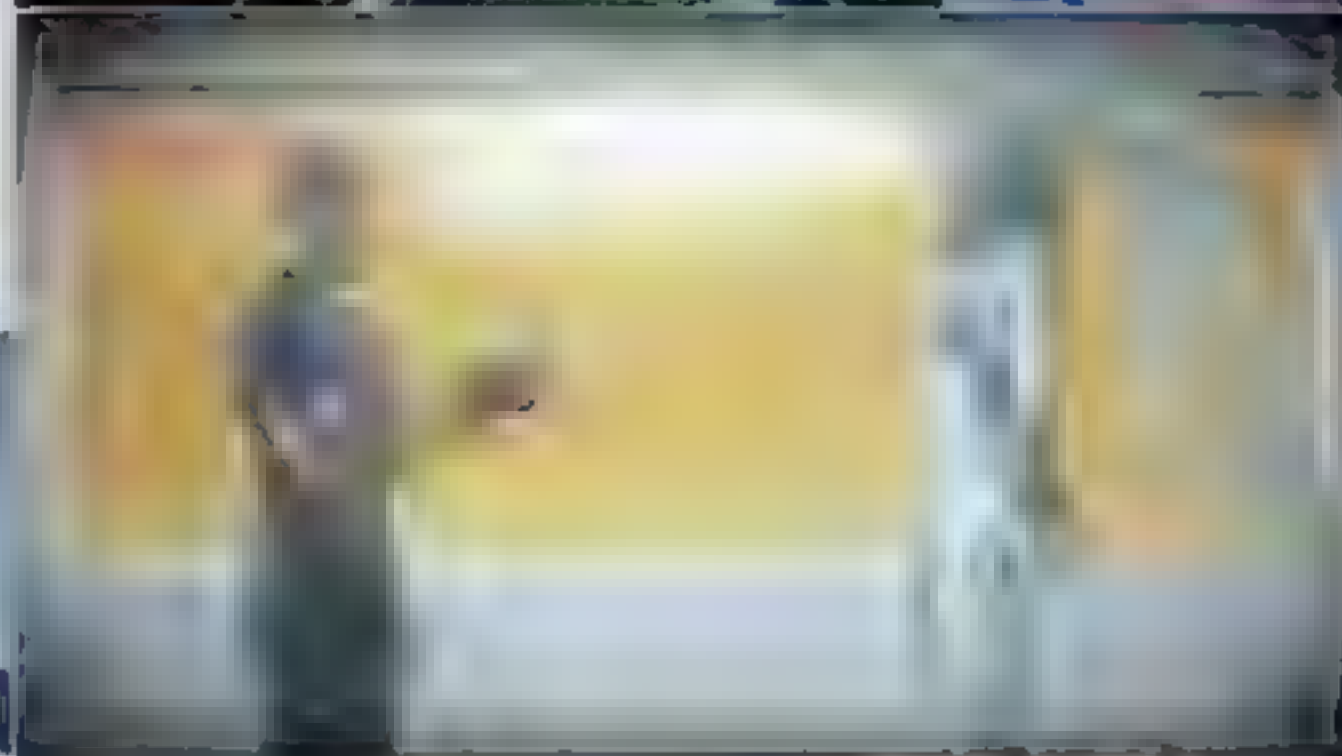
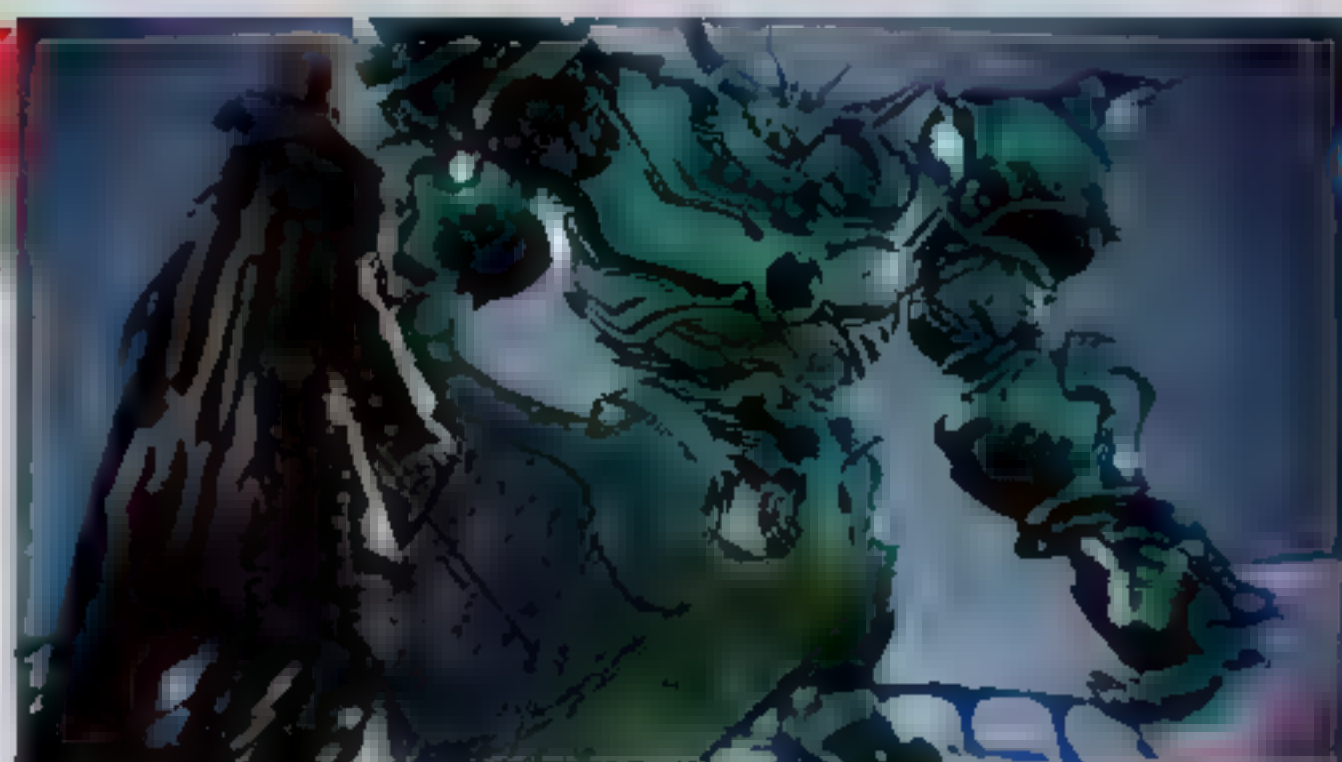
## 12 闇に包まれた世界

コーネリアの町

コーネリアにもどったジャックたちを待っていたのは、闇の広がりにおびえる人々からの非難の言葉だった。光の戦士として期待に応えたはずが、カオスの手下呼ばわりされる一行。大臣さえも批判の声を上げるなか、セーラは変化の時代が訪れたのだとジャックたちを擁護する。そのとき、町が海賊と魔物に襲われているとの知らせが舞いこんできた。

城下を襲った海賊たちは魔物同然に理性を失っており、実際に魔物と化す者までいた。戦いながら町の出口までやってきたジャックたちは、闇にとらわれて暴走するビッケを発見。ジャックにたたきのめされて正気にもどったビッケは、子分を救えなかったことを悔やみつつ、アストスを探し出すように言い残して息絶える。

「憎むな。怒りに我を忘れるな。俺みたいになるぜ……」

## 13 記憶のなかの部屋

アストスの手下らしきコウモリを追って、見知らぬ塔を訪れると、頂上でアストスが鉄巨人に襲われていた。倒した巨人から噴き出す黒い霧を処理すべく、ジャックはいつものように黒水晶をかざすが、なぜか黒水晶は霧を吸収しない。そのまま黒い霧に飲まれたジャックは、以前にも幻視した白い部屋でのやり取りを思い出す。

「あの白い部屋はどこだ？
俺はどこから来た」

容量の上限に達した黒水晶は霧を吸収できなくなる——ジャックは記憶のなかの情報で現状を理解するものの、どこで誰から説明を受けたのかは思い出せない。自分の過去に疑問を持ち、たまらず仲間に問いかけるも、答えを知る者はいなかった。一方、救い出されたアストスはジャックたちに礼を述べると、新たに出現した城で魔物を倒すよう依頼し、姿を消す。

## 14 消えた使命感

異形の城を訪れたジャックは、己を突き動かしていた「カオスを倒す」という使命感が消えていることに唖然とする。戦わない自分に価値を見いだせず、倒すべき敵を求めるジャック。最上階に現れた魔獣の名前をなぜか知っていた事実も、彼を困惑させる。

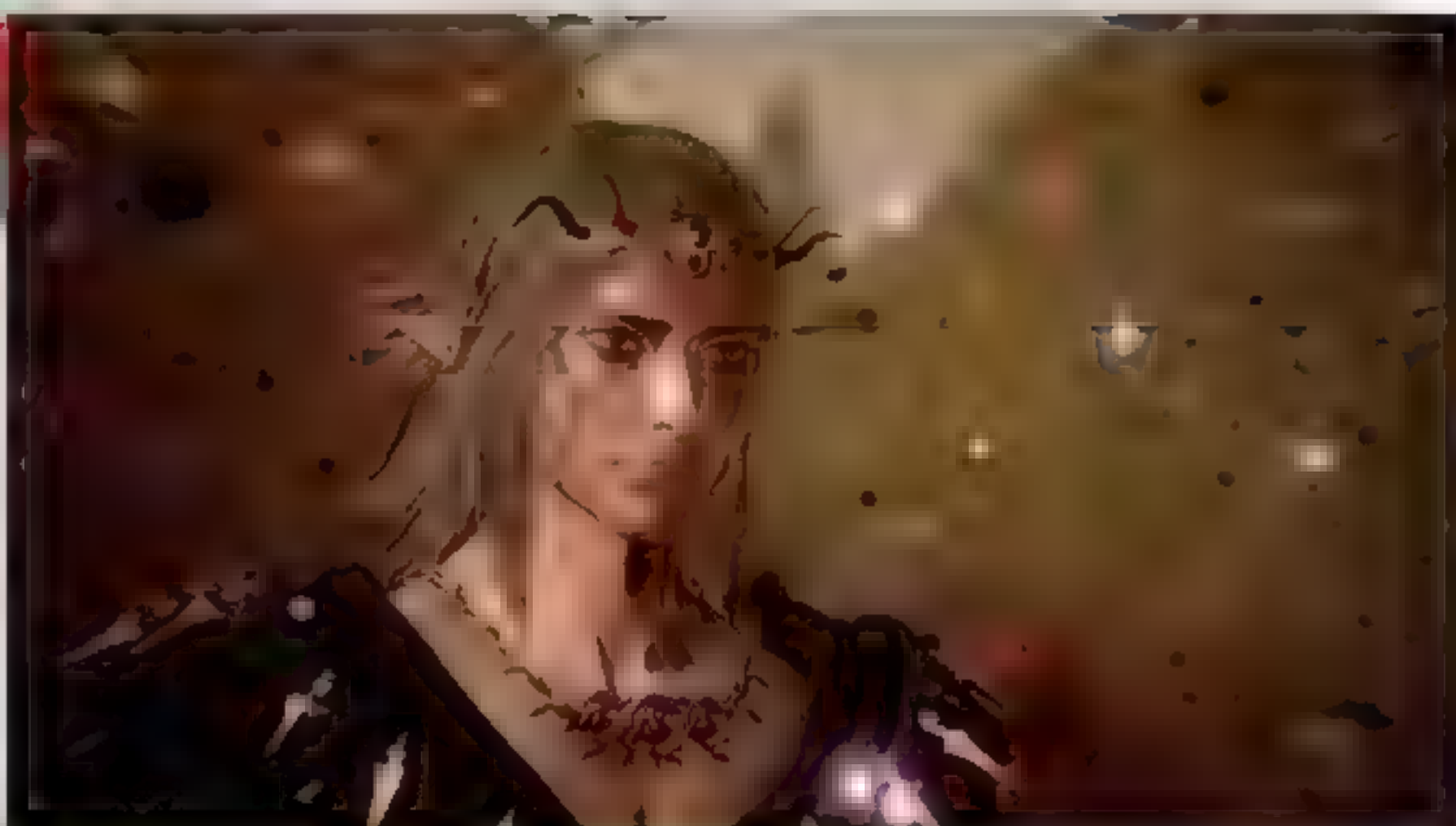
「あの感覚がなくなった。
俺を動かし続けた、あの使命感が!」

ベヒーモスを倒したのち、黒水晶がもう機能しないことを思い出し、観念して黒い霧に包まれたジャックは、自身はルフェインからやってきたのだと悟る。そして、ルフェインに関係しているらしき白いコウモリを追って光に飛びこみ、闇の大陸へ移動するのだった。

## 15 アストスの導き

ジャックたちの到着を待っていたアストスは、「自分が何者か当ててくれ」という不思議な問いを投げかけてきた。質問の真意がわからず、ジャックが「ダークエルフの王」とだけ答えると、アストスの顔が絶望にゆがむ。身体から大量の闇を放ちつつアストスはジャックに襲いかかり、さらには巨大な魔物へと変貌した。

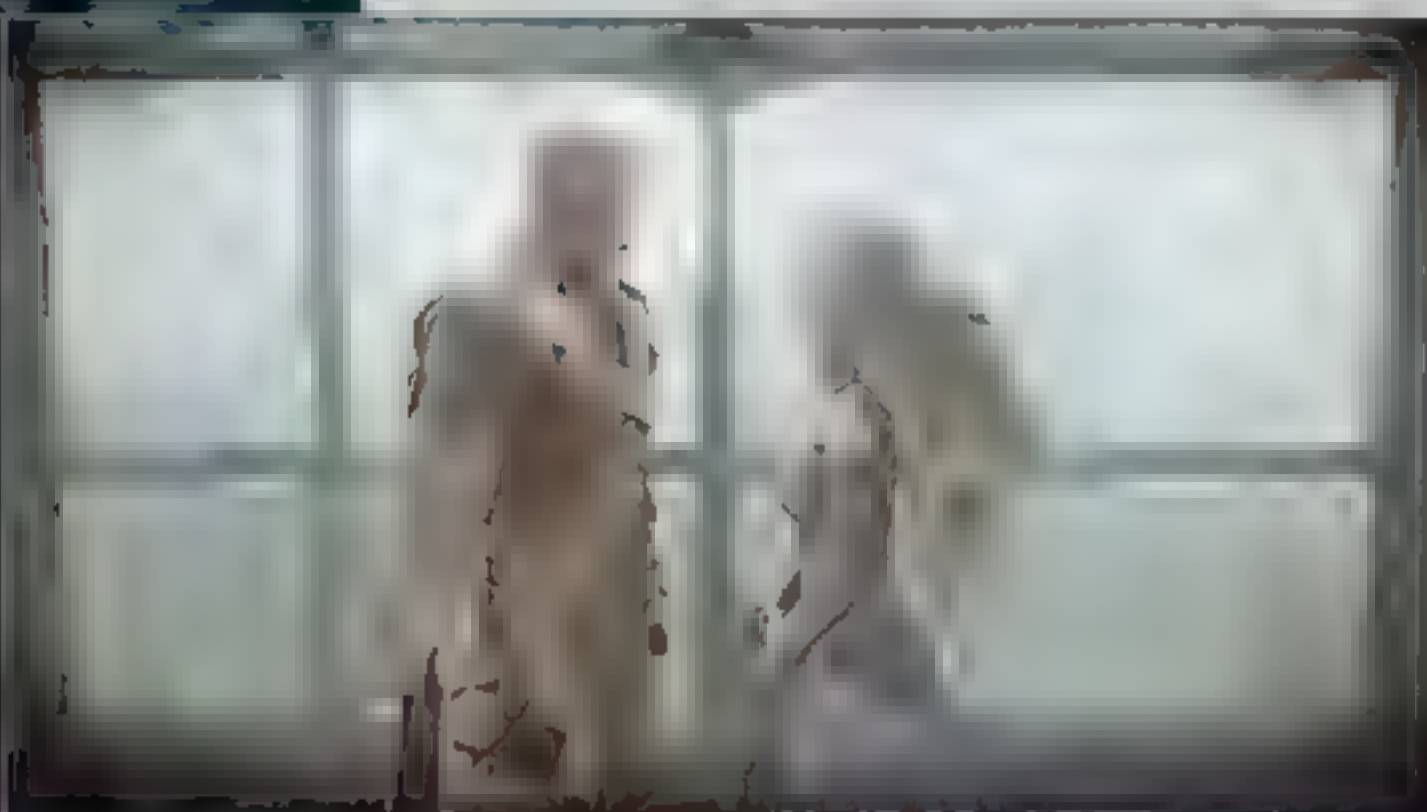
「あなたたちは皆、光の戦士なのだから」

倒れたアストスからあふれてきた黒い霧を浴び、ジャックは忘れていた記憶——アストスがストレンジャーの支援係であり、かつての仲間だったことを思い出す。ジャックの記憶は、ルフェインによって意図的に消されていたのだ。ルフェインの干渉からコーネリアを守る計画のつづきをジャックたちに託し、アストスは息を引き取る。

### Check
### ルフェインの策謀とアストスの動き

ルフェインは、4体のカオスがジャックたちに倒されたあと、あえて世界を完全に闇に傾けることで、光と闇の均衡をくずす原因である人間を排除しようとしていた。それを実現すべく、古代人の塔や不夜城、闇の大陸といった、大量の闇を抱えた場所を新たにコーネリアに送りこんでいる。一方、この計画を事前に知らされていたアストスは、ルフェインの思惑どおりにさせないため、闇の総量を減らすようにジャックたちを誘導していった。

## 16 闇に堕ちゆく者

コーネリアの町

アストスの遺志を継いだジャックたちがコーネリアにもどると、町は魔物に蹂躙されており、目も当てられぬ惨状が広がっていた。王家の生き残りとなったセーラとミアを逃がすため、血路を開くジャック。城下町の門までの避難経路を確保し、遅れてきた仲間やセーラたちと合流を果たす。

しかし、ジャックが町の外の様子を見に出たわずかな時間に、事態は一変する。闇に飲まれた人間や魔物が見境なく周囲を襲い、セーラもまた凶刃に倒れてしまう。こぼれ落ちて割れた黒水晶から噴き出す黒い霧を浴び、過去の世界での交流を思い出すジャックとセーラ。セーラは、ようやく再会を果たしたガーランド――ジャックの身を案じながら、静かにこと切れる。

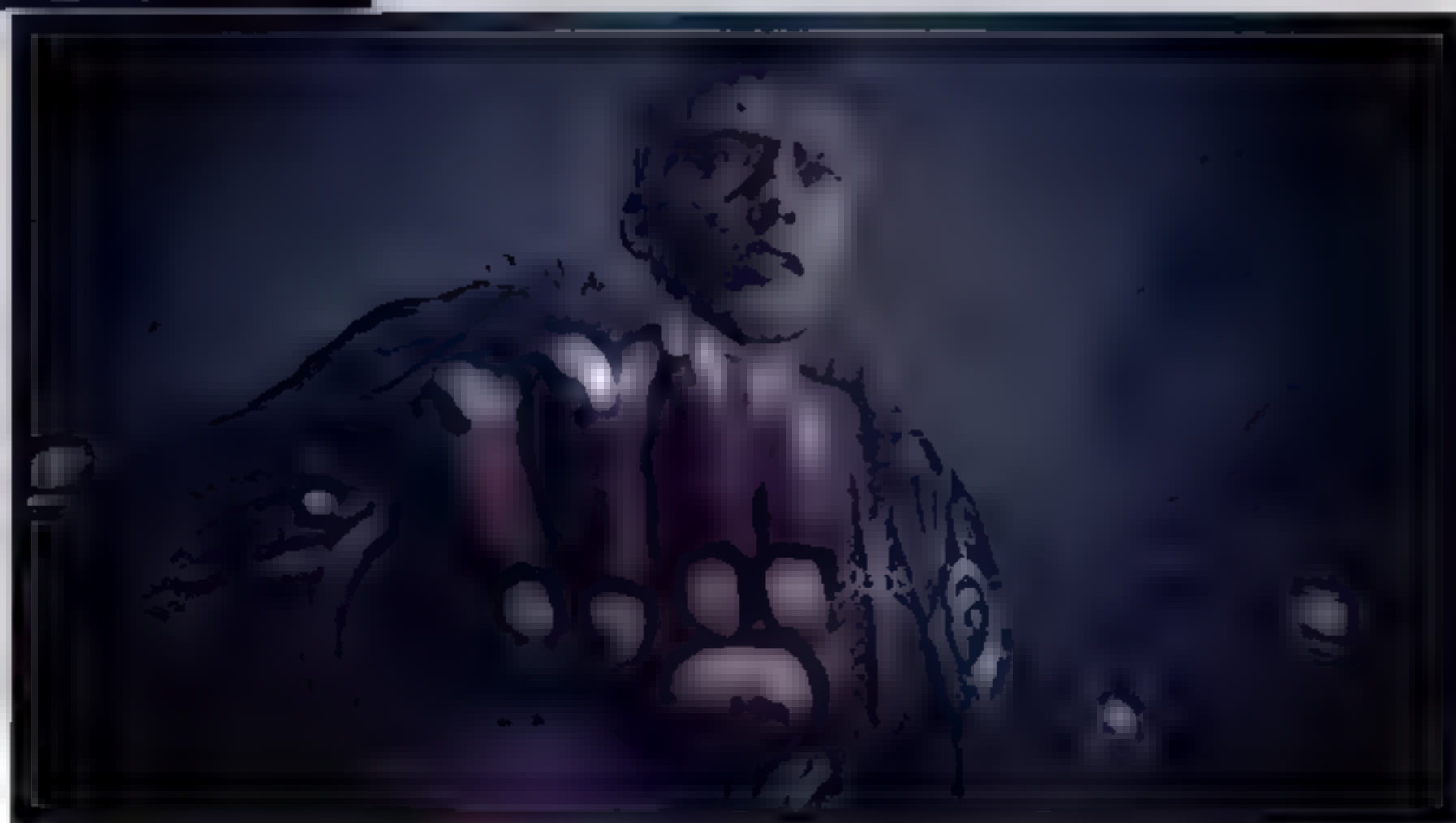
「……変わりましたか、ガーランド様?」

セーラの死に打ちひしがれるジャックを追いつめるように、仲間たちが襲いかかってきた。わけもわからず応戦するなかで、しだいにジャックは闇にむしばまれ、ついには仲間たちを手にかけてしまう。いつかのように拳を突き出すも、応じてくれる仲間はひとりもいない。絶望の叫びを上げるジャックを黒い霧が包みこんだ。

「じゃあ、最後の仕上げといこう」

*Check*

### 仲間たちがジャックを襲った理由

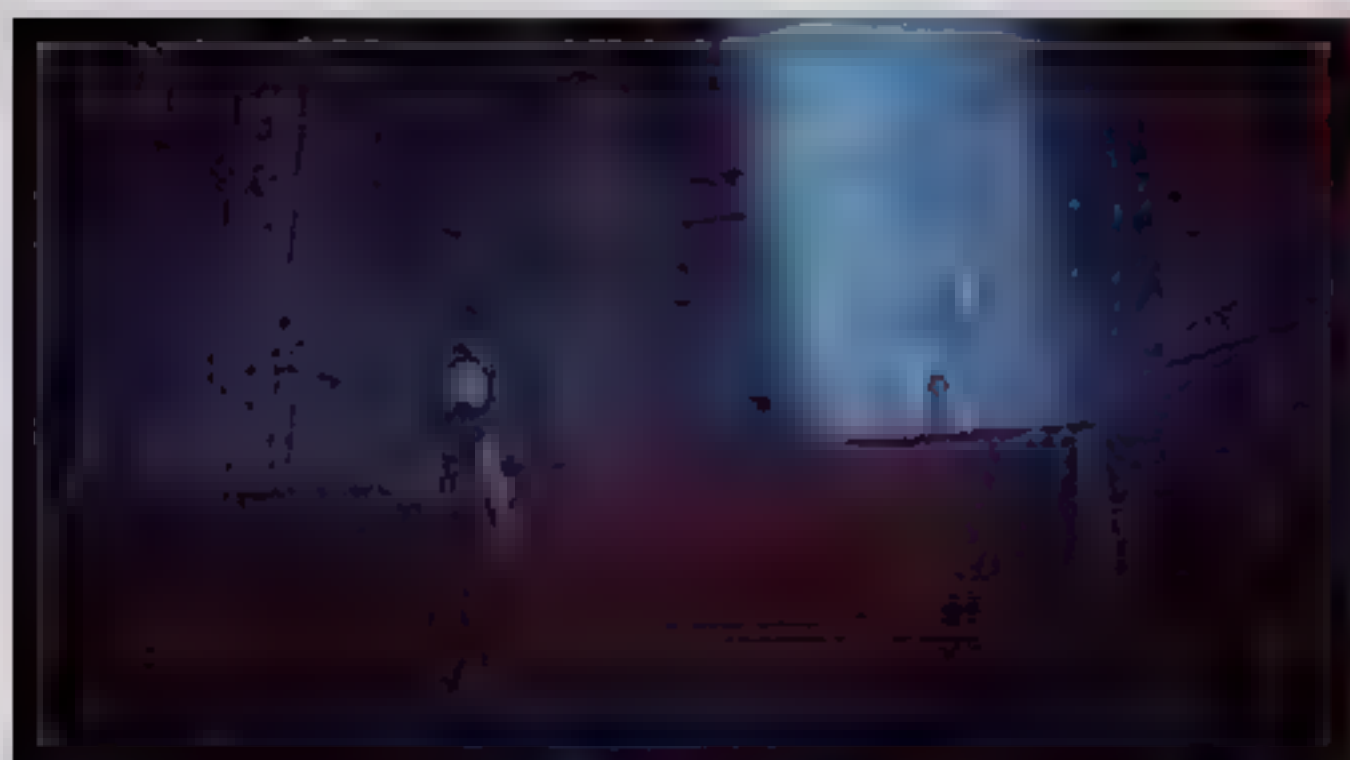
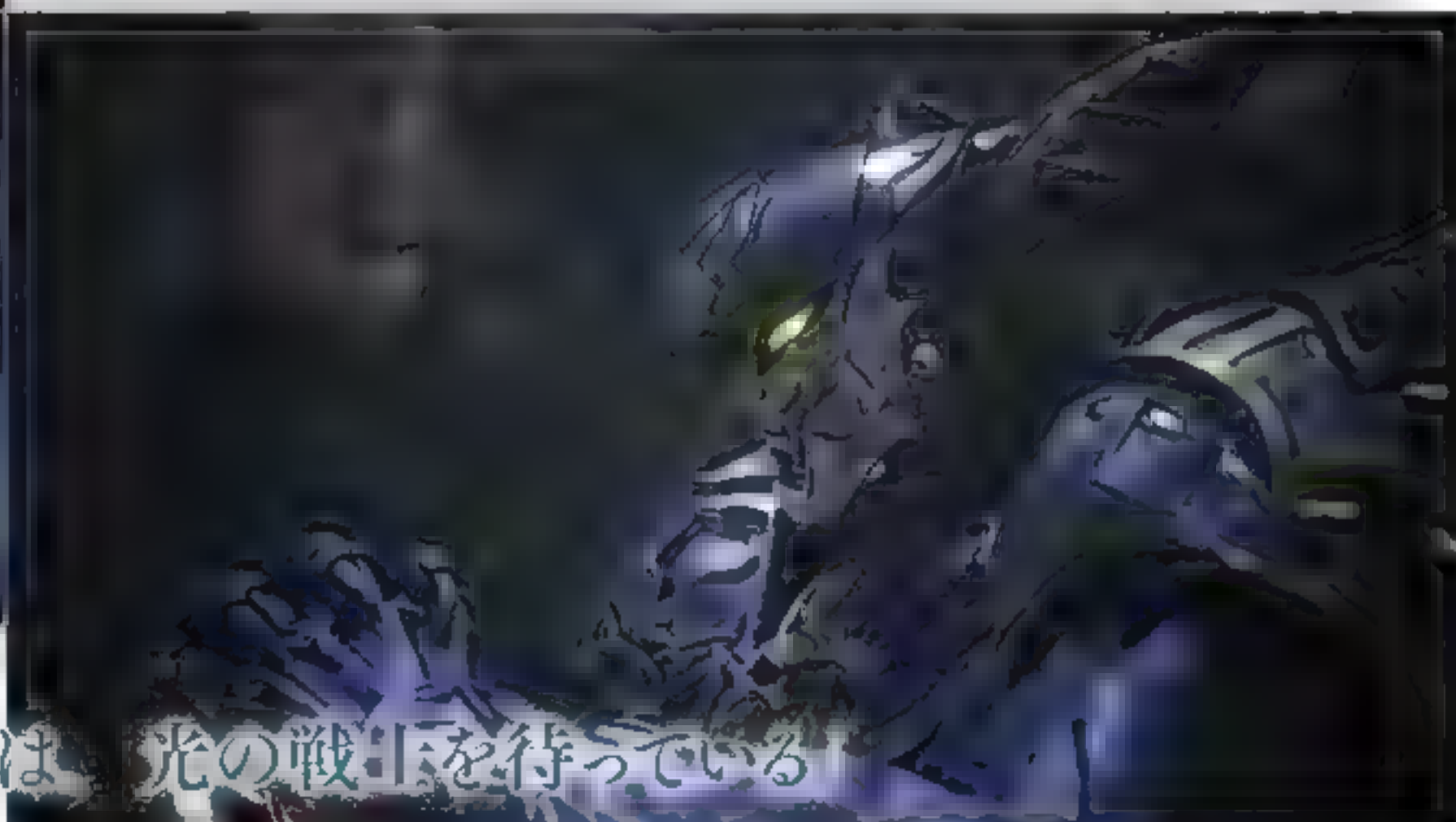
アッシュたちがジャックに襲いかかったのは、「信頼する仲間と刃を交えて命を取り合う」という手段でジャックの負の感情を高めて、彼をカオスにするため。なお、ジャックを闇に堕としてカオスにさせるのは"過去のジャック"が発案した計画だが、本編のジャックはそれを覚えていない。

## 17 混沌の胎動

カオス神殿～ステーション19

過去にアストスから聞いた情報を頼りに、ジャックはカオス神殿の回収ポイントへやってきた。カオス汚染を検知したゲートは転送をこばむが、ジャックは強引にこれを突破すると、ルフェインの管理施設であるステーション19へ降り立つ。そして、ルフェインが世界を再創生するために起動した次元結晶体を破壊し、その力を奪い取った。

「思い上がるな！　再創生などさせない。
その力ごと俺のモノにしてやる！」

次元結晶体が壊れると同時に、大量の闇がステーション19に流れこみ、異形の姿を形成する。目の前に現れた怪物――混沌の闇を我がものとすべく、嬉々として戦うジャック。長い戦いのすえに混沌を取りこんだジャックは、「コーネリアへの干渉を絶たねば滅ぼしに行く」とルフェインに宣言し、みずからの手で世界の再創生を行なう。

### エピローグ

ルフェインから奪った力で世界を再創生したジャックは、約2000年前のカオス神殿にたどり着いた。4体のカオスとなった仲間たちと再会し、「コーネリアの希望を、自分たちが育て上げる」という計画を語るジャック。そのために彼は世界を闇に染め、自分を倒す光の戦士が訪れる日を、いつまでも待ちつづけるのだった。

「混沌の闇をまとった俺たちは、光の戦士を待っている」

# WORLD RESEARCH

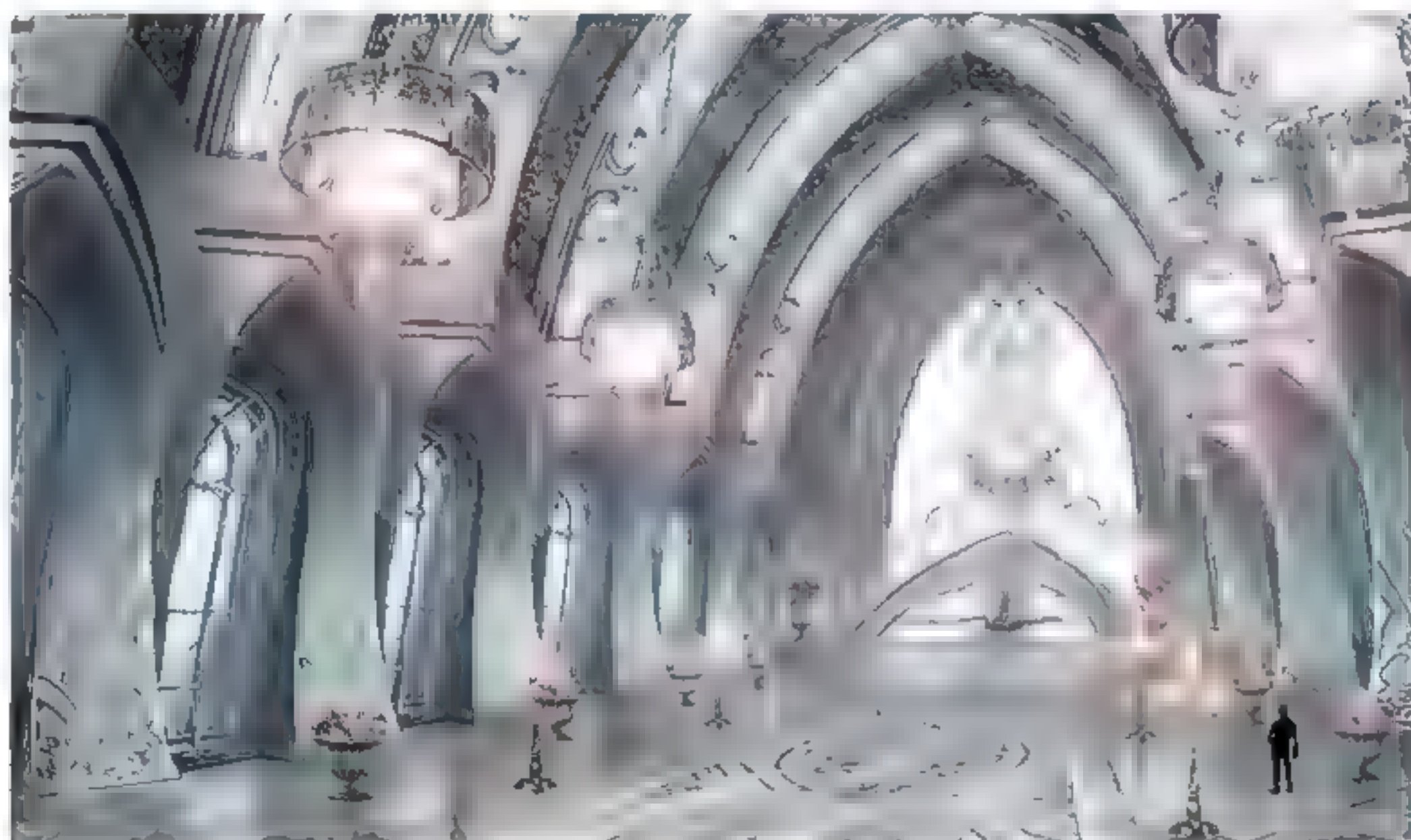
ワールドリサーチ

ジャックたちが訪れたロケーションの数々を、設定画とともに振り返る。本作の舞台は『FFⅠ』を想起させる世界であるほか、各ダンジョンは歴代FFシリーズ作品がモチーフとなっているので、それらについても触れていく。

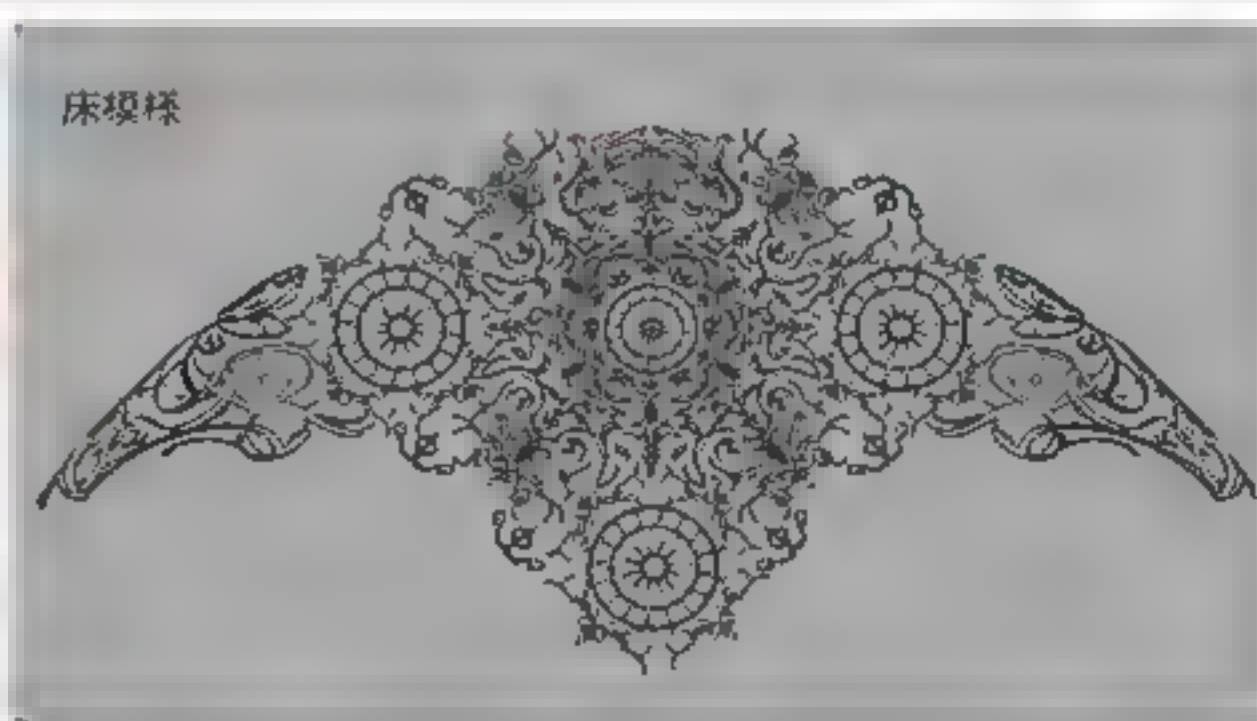
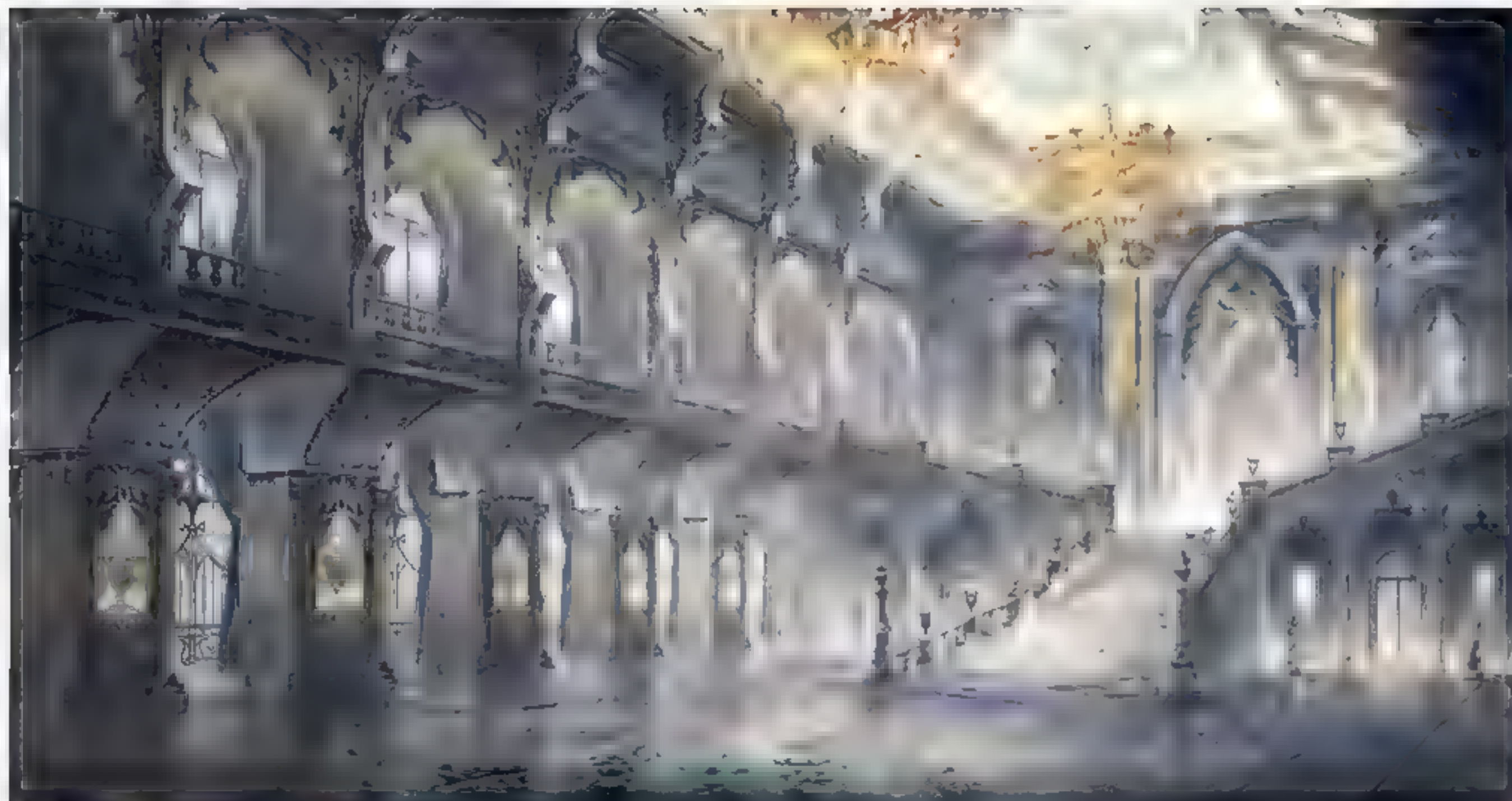
## コーネリア城 Castle Cornelia

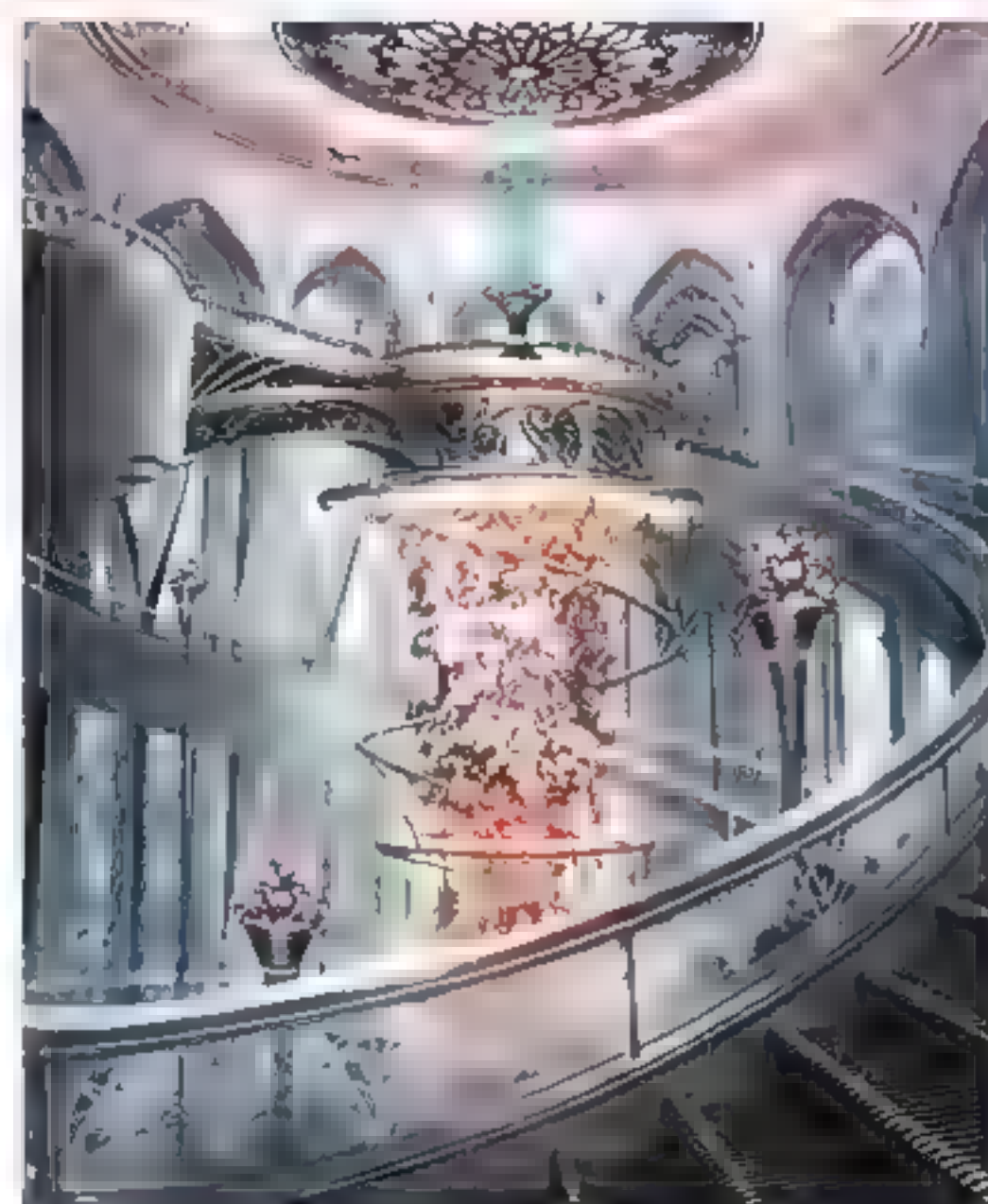
コーネリア王家が住まう、白を基調とした美しい城。外見は荘厳で、城内には洗練された装飾がほどこされている。ジャックたちが自由に動きまわれるのは、玉座の間のみ。

◀ 外観

▲ 玉座の間(入口)

◀ 玉座の間

▼ 玉座の間(玉座)

床模様

◀ 内観（通路）

▶ 内観（廊下）

▲ 内観（階段）

ゲーム中では見る機会がない、コーネリア城の階段。現実世界のエスカレーターのように、ステップ部分が黄色くフチ取られ、こまかな溝がついている。

▲ エントランス（ホール側）

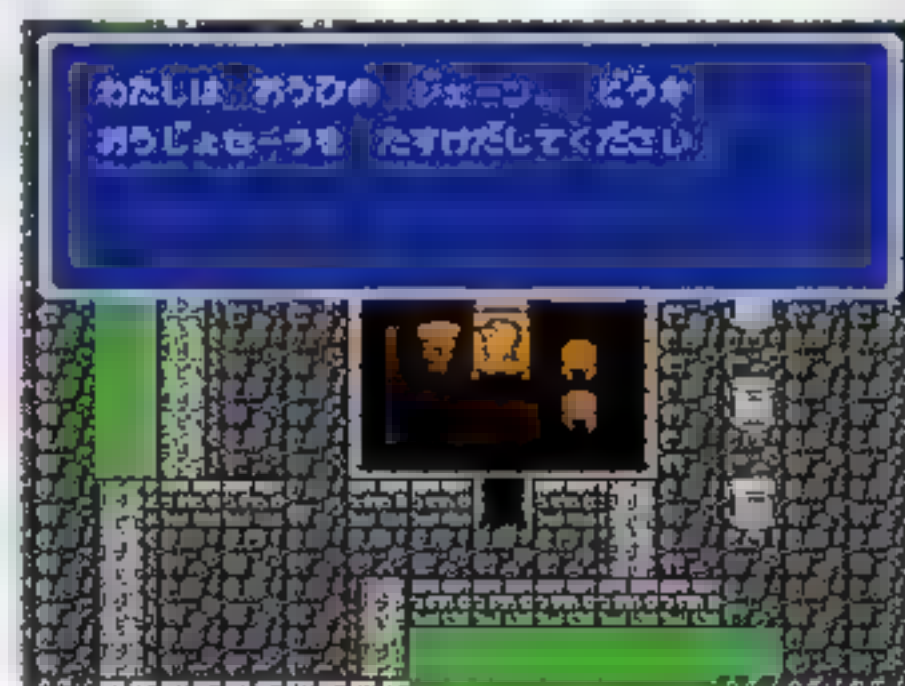
▼ エントランス（出口側）

モチーフ of Castle

## コーネリア城

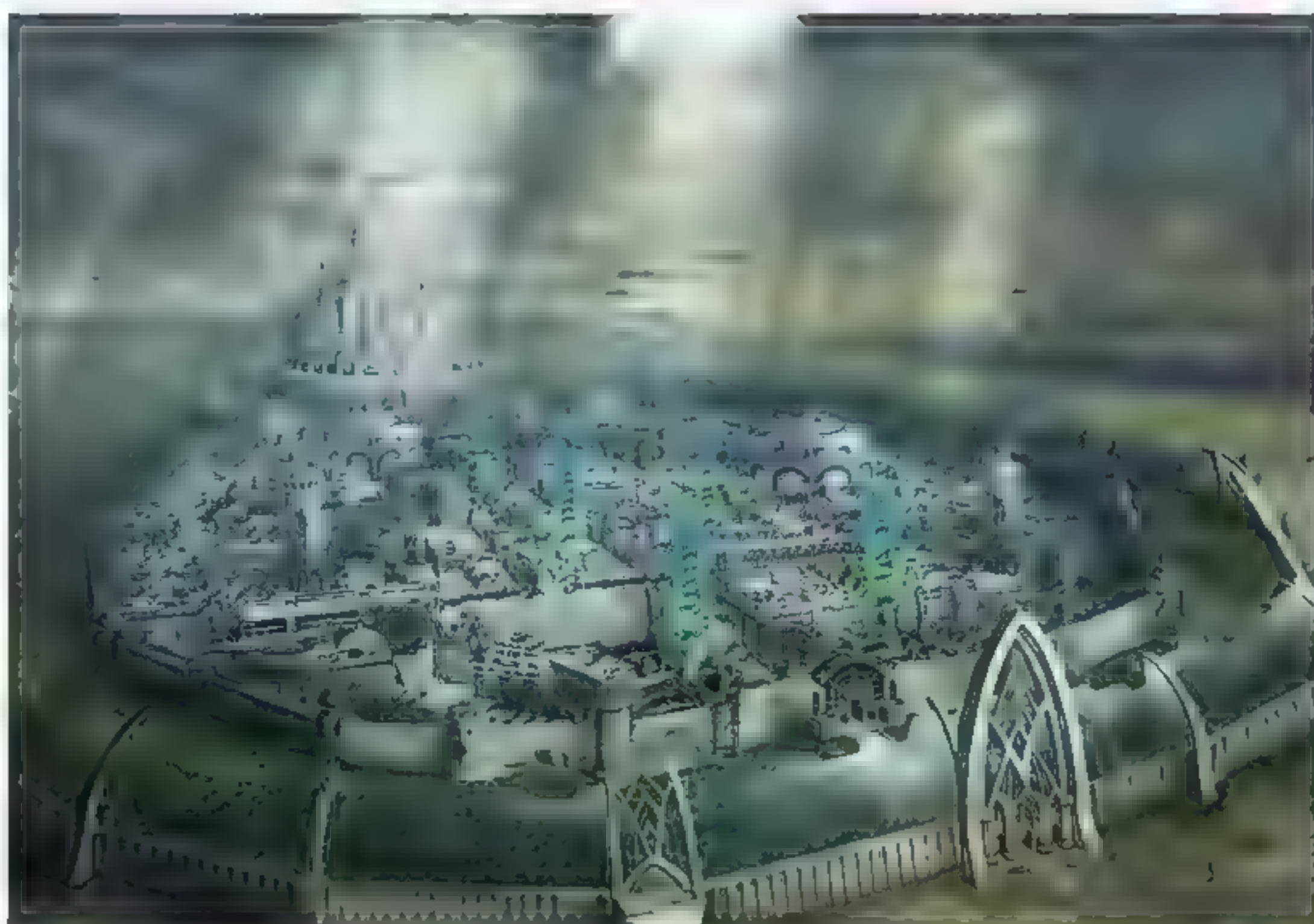
from FINAL FANTASY I

光の戦士たちが冒険の最初に訪れる城。コーネリア王は、予言者ルカーンの言葉どおりに現れた光の戦士たちに、さらわれたセーラ姫を救い出すよう依頼する。

わたしは　おうひの　ジェーン。どうか
おうじょセーラを　たすけだしてください

⬆王妃のジェーンやセーラの妹なども、さらわれた王女の身を案じている。

## コーネリアの町 Cornelia

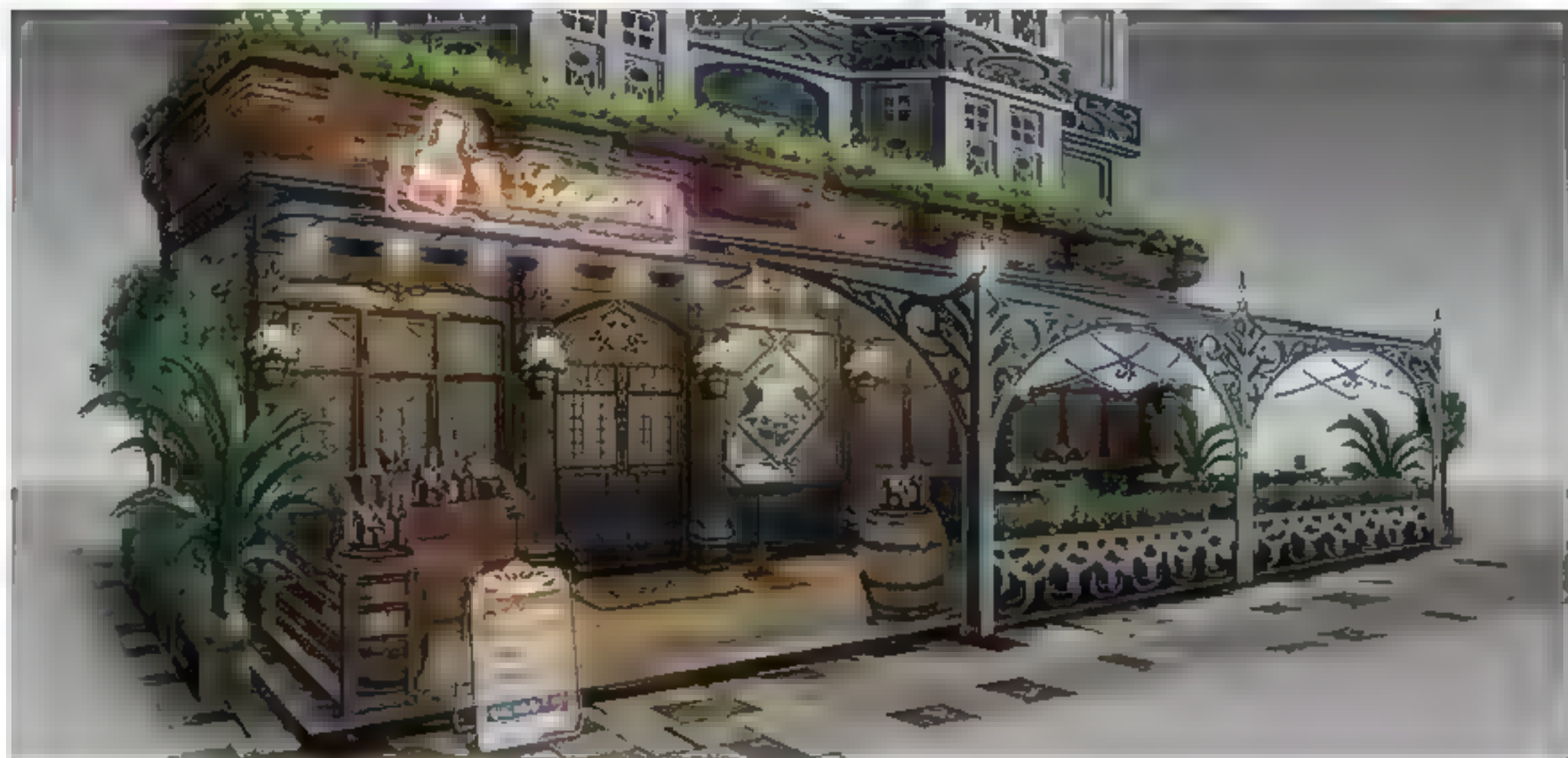
コーネリアの城下町。人々はカオスという闇におびえつつも、予言に語られる光の戦士の出現を待ち望む。ときおり、町の人たちの前でリュートを披露するセーラ姫の姿が見られることも。

► 全景

◄ 噴水広場付近

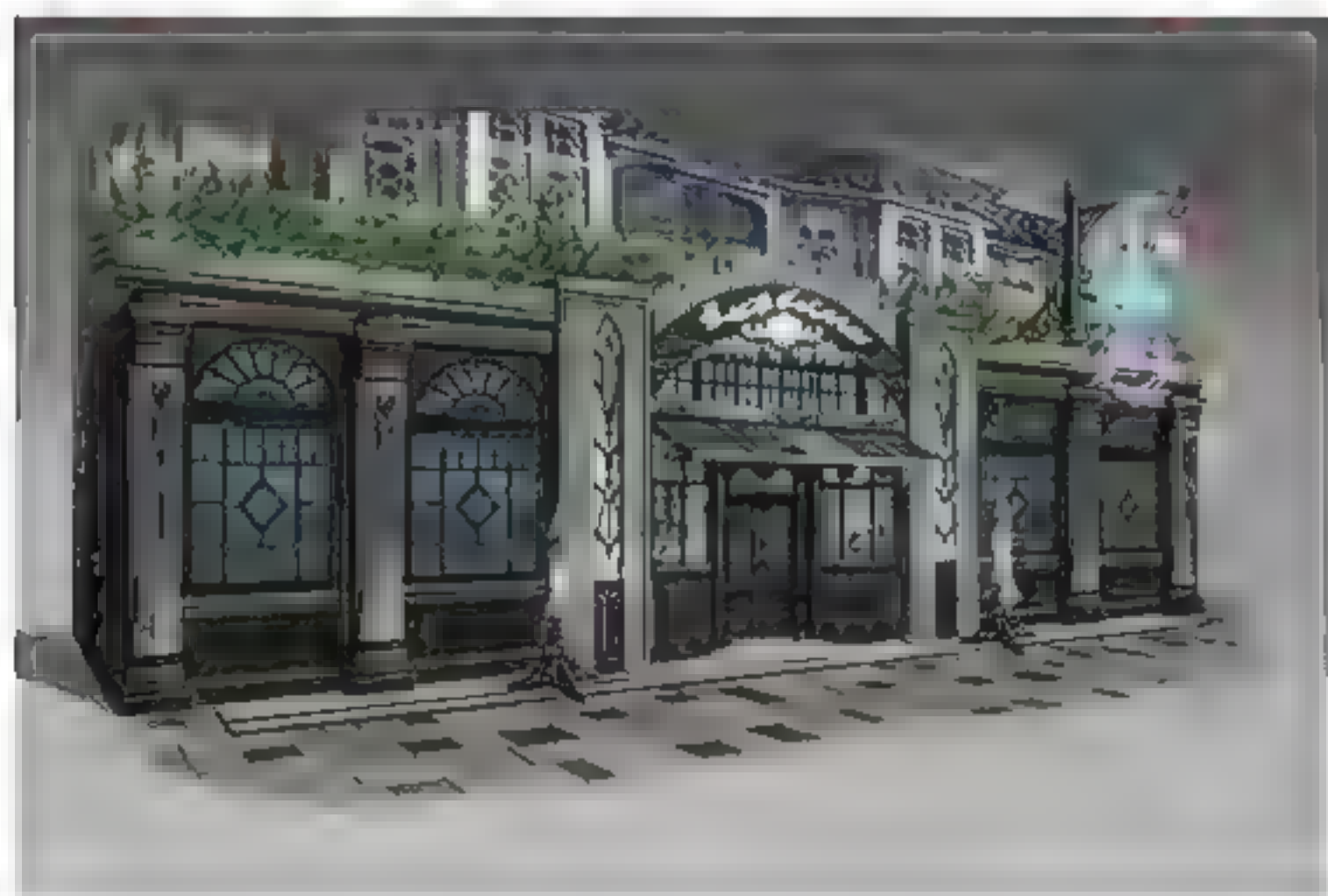
► 女神像

オープニングムービー「夜襲」の冒頭で映る、城下町の女神像。実際の映像では見えない足元の部分まで、詳細に描かれている。

◀ 宿屋

▶ 酒場

▼ 酒場の看板

▲ 武器屋

▼ 魔法屋

▲ 鍛冶屋

ゲームメニューから利用可能な、装備の強化や解体を行なえる施設。店舗は噴水広場の外周に建っており、コーネリアの町のミッション(「偽りの戦士」など)で外観を見られる。噴水広場にはほかにも、武器屋や防具屋、魔法屋といった店が建ち並ぶ。

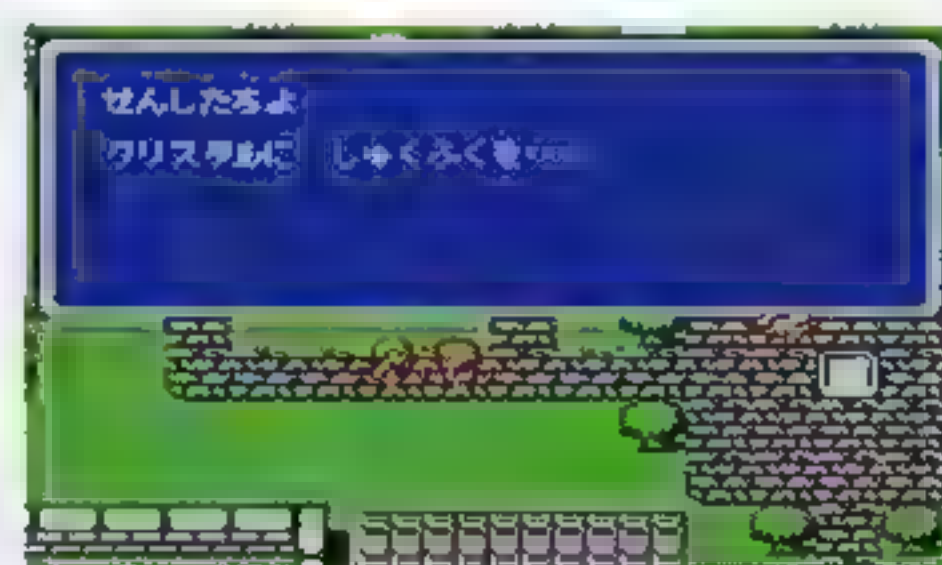
Standard　Captain

片手剣　盾　両手槍

▲コーネリアの人々

ゲームメニューの「町の人と話す」で会える、コーネリア住民の服装。人々からは、物語の時期に応じてさまざまな話が聞ける。ちなみに、先輩コーネリア兵の名前はビッグス、後輩コーネリア兵の名前はウェッジだ。

## モチーフ of Town　コーネリアの町　from FINAL FANTASY I

夢の都とも称される美しい城下町。武器屋や道具屋といった、旅に欠かせない施設が充実しているほか、町の中央には噴水がある。

←救済を願う人々が、光の戦士たちに「クリスタルに祝福を」と声をかけてくる。

## コーネリア平原 Cornelia Plains

※ゲーム中では、イベントシーンにのみ登場

コーネリアの町の周囲に広がる平原。クリスタルが闇に覆われた影響により、風が止んで大地が腐ったため、自然が失われつつある。

► 平原（カオス神殿方面）

▲ 草原

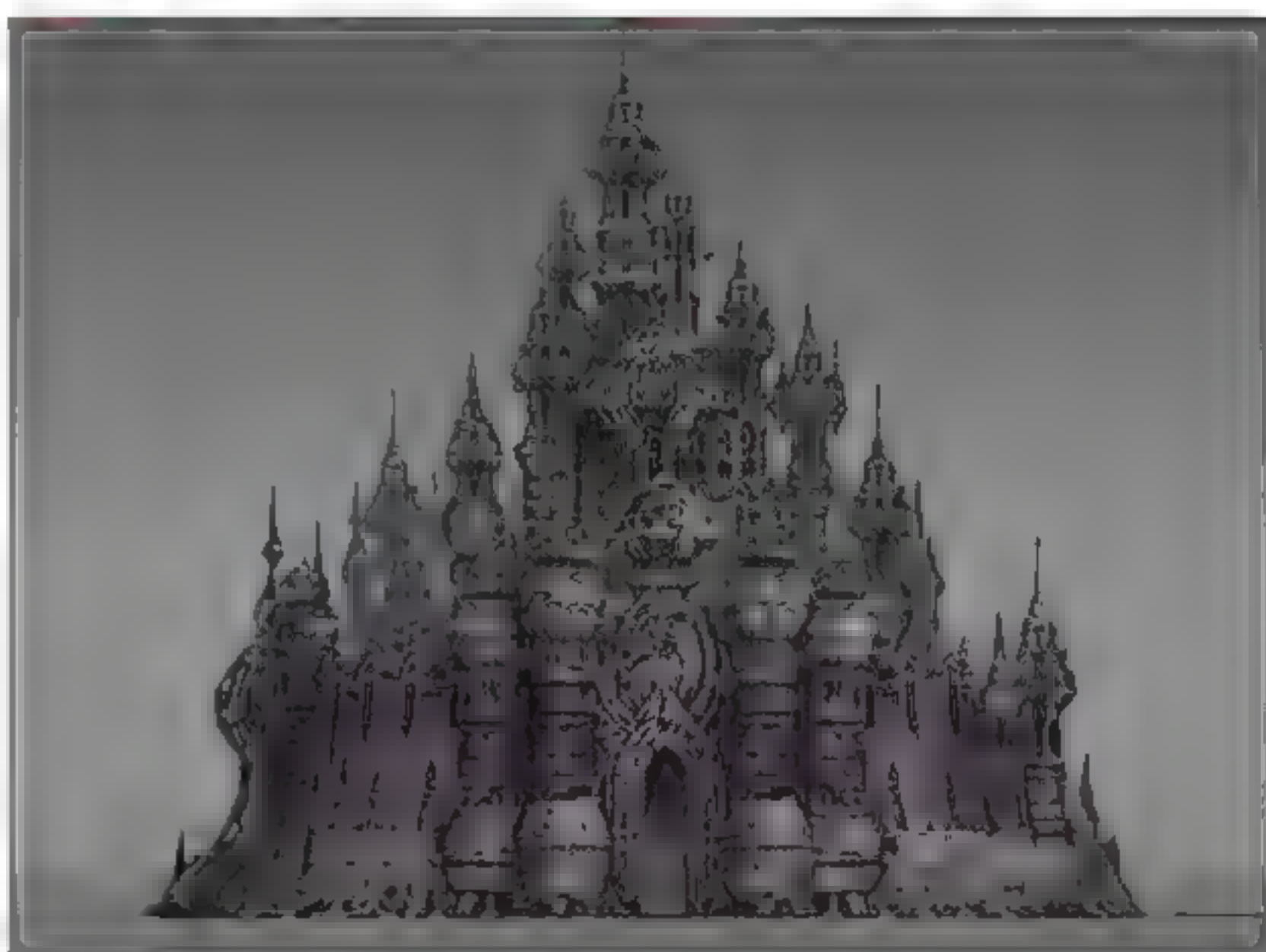
大地がよどんでいく様子が、グラデーションのように描かれた設定画。絵の左側には緑が残っているが、右側へ進むにつれて大地が生気のない色味になっていく。

▼ 淀んだ草原

## カオス神殿 Chaos Shrine

コーネリアの町の北西に建つ、石造りの古びた神殿。いくつもの塔が連なっており、それらに囲まれた中央には、ひときわ巨大な塔がそびえ立つ。

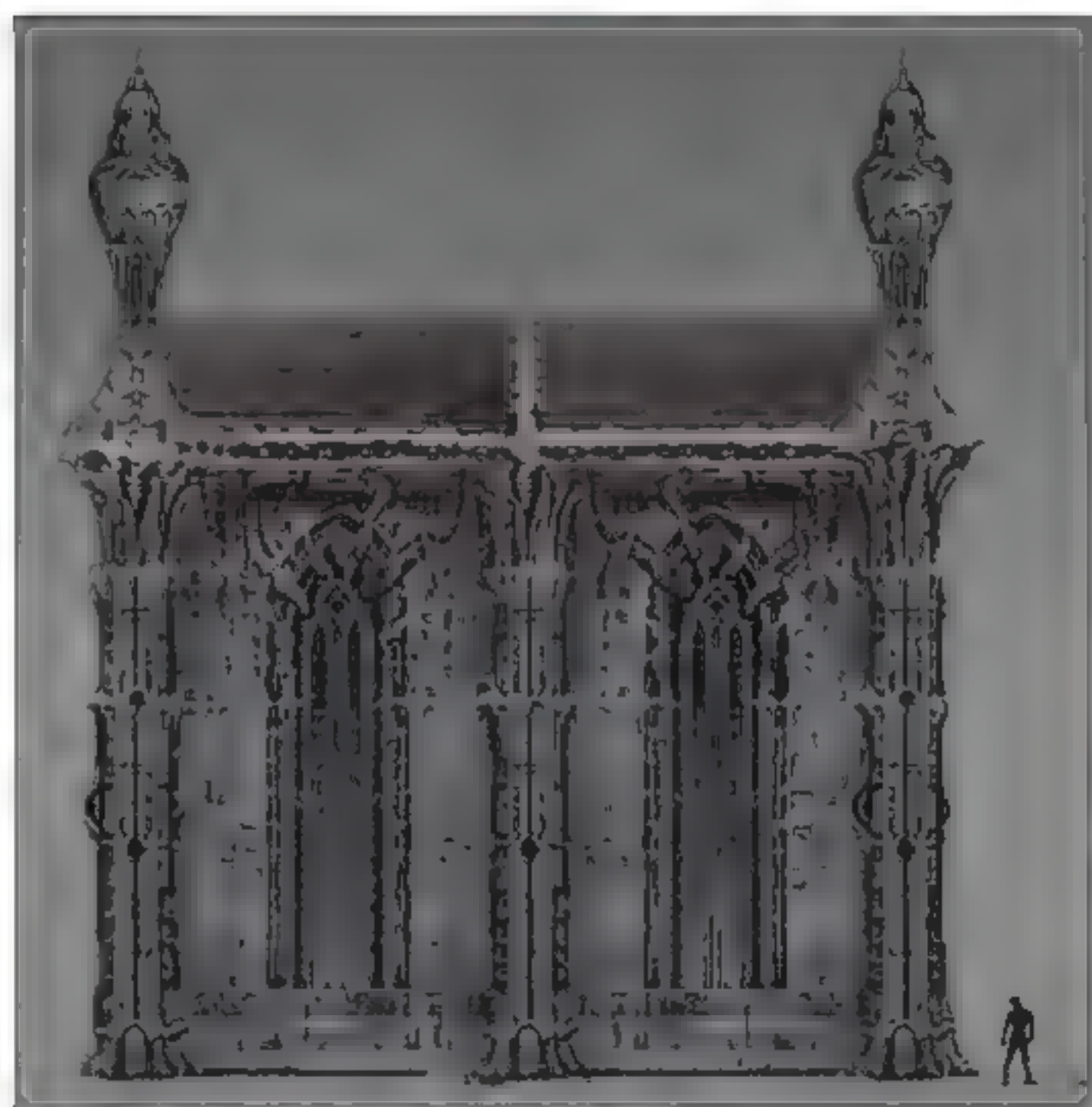
► 外観

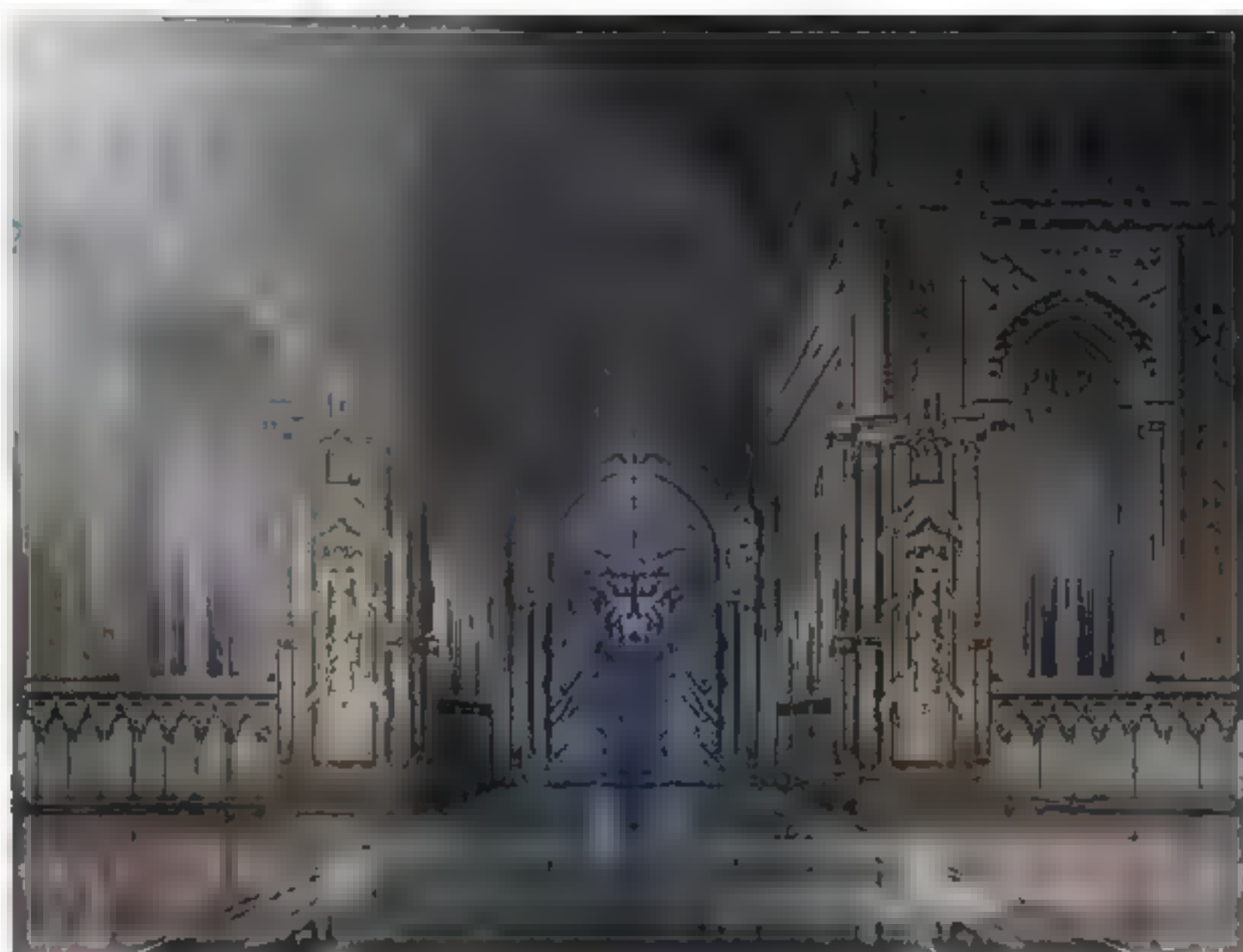
▼ 外観（詳細）

◄ 神殿の鍵

カオス神殿の入口を開くための鍵。鍵穴に挿すタイプのものではなく、特定の部分にかざすと扉が開く。

▼ 吹き抜け【死を廻る者の聖堂】

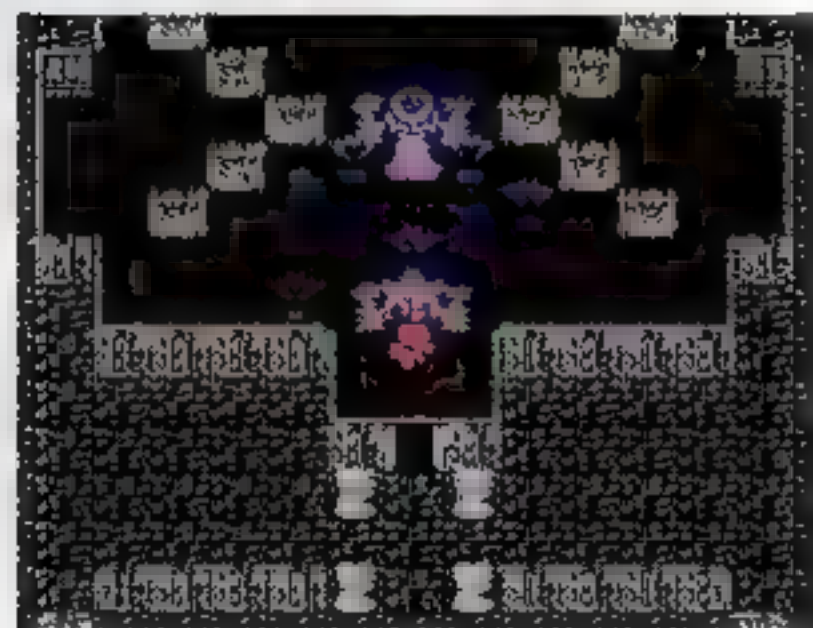
▲ テラス
【愚者が導く未来への回廊】

▼ テラス（外壁）
【愚者が導く未来への回廊】

▲ 玉座の間（玉座）
【宿命が辿り着く塔】

▼ 玉座の間（入口）
【宿命が辿り着く塔】

モチーフ of Dungeon

## カオス神殿

from FINAL FANTASY I

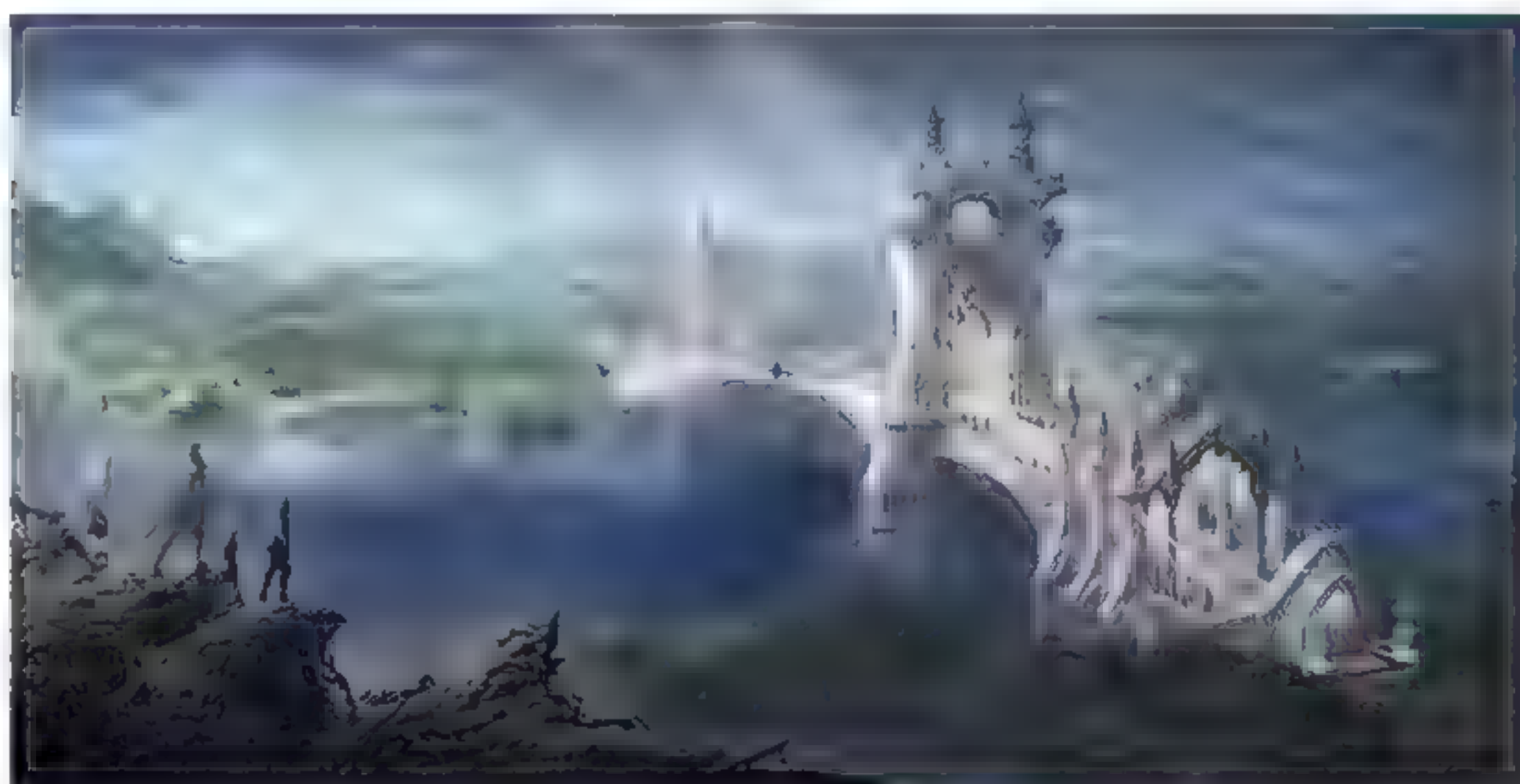
光の戦士たちとガーランドの対決の舞台。土、火、水、風の4つの力が集まる場所にあたり、神殿の中央にある黒水晶にクリスタルの輝きを重ねると、過去のカオス神殿への時の扉が開かれる。

⬅ガーランドにさらわれたセーラ姫を救い出すべく、光の戦士たちはカオス神殿へやってきた。

## 北の橋 Cornelia Bridge

コーネリア城の北に架かる大橋。港町プラボカへ向かうには、この橋を通って大陸へ渡る必要がある。

### モチーフ of Location 北の橋 from FINAL FANTASY I

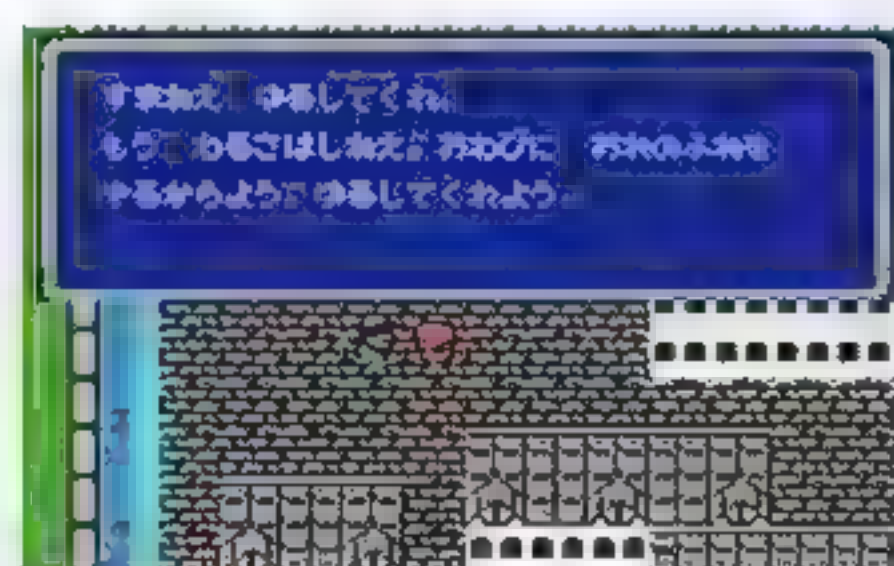
セーラ姫を救い出した光の戦士たちのために、コーネリア王が架けた橋。ここを渡ると、プロローグの文章とともにタイトルが表示され、本格的な冒険が幕を開けることになる。

←手前に光の戦士たちのシルエットが、奥にはコーネリア城が映し出された、印象的な場面だ。

◄全景

## 港町プラボカ Pravoka

陰鬱な雰囲気に包まれた船乗りの町。クリスタルを探すよう命じられた民の多くが命を落としており、ソンヌ長官の代理として、海賊のビッケ船長が町を取り仕切っている。

### モチーフ of Town 港町プラボカ from FINAL FANTASY I

コーネリアのはるか東にある、内海に面した港町。海賊ビッケに占拠されてさびれていたが、光の戦士たちが海賊をこらしめたことで、以前の活気を取りもどす。

←光の戦士に敗れて心を入れかえたビッケは、おわびに船をゆずり渡す。

►全景

## 海賊のアジト Pravoka Seagrot

プラボカから少し離れた場所にある、海賊たちが拠点とする洞窟。色彩あざやかなサンゴや植物が群生し、幻想的で美しい光景が広がる。海賊船が停泊している桟橋の近くには、水棲モンスターのサハギンが姿を現す。

▼巨大サンゴ
【暗黒照らす光の地底湖】

◀海賊船
【蒼き海焦がれる停泊所】

モチーフ of Dungeon

### サスタシャ浸食洞

from FINAL FANTASY XIV

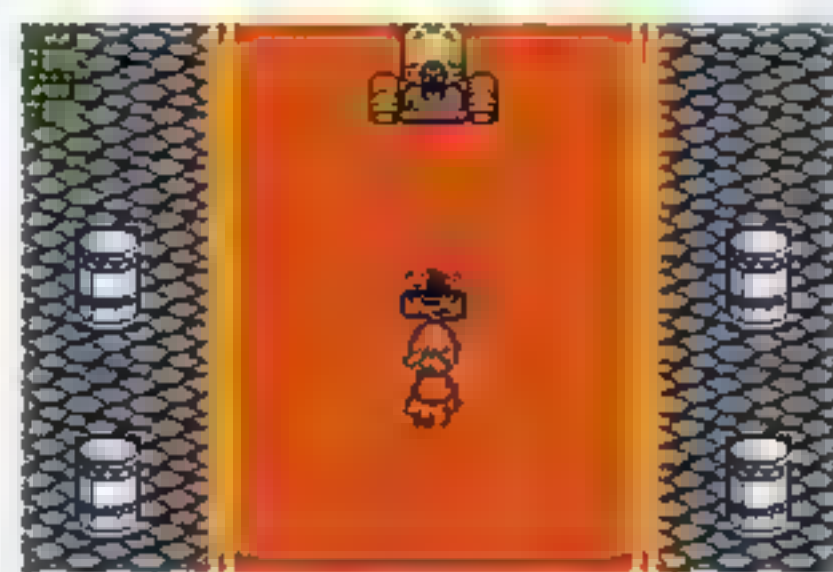
海都リムサ・ロミンサが領するバイルブランド島の海岸地帯にある天然洞穴。その最深部は、サハギン族と協力関係にある海賊団「海蛇の舌」のアジトとなっている。

⬆浸食洞の内部には色とりどりのサンゴが散見され、道中ではクァールのチョッパーが冒険者の前に立ちはだかる。

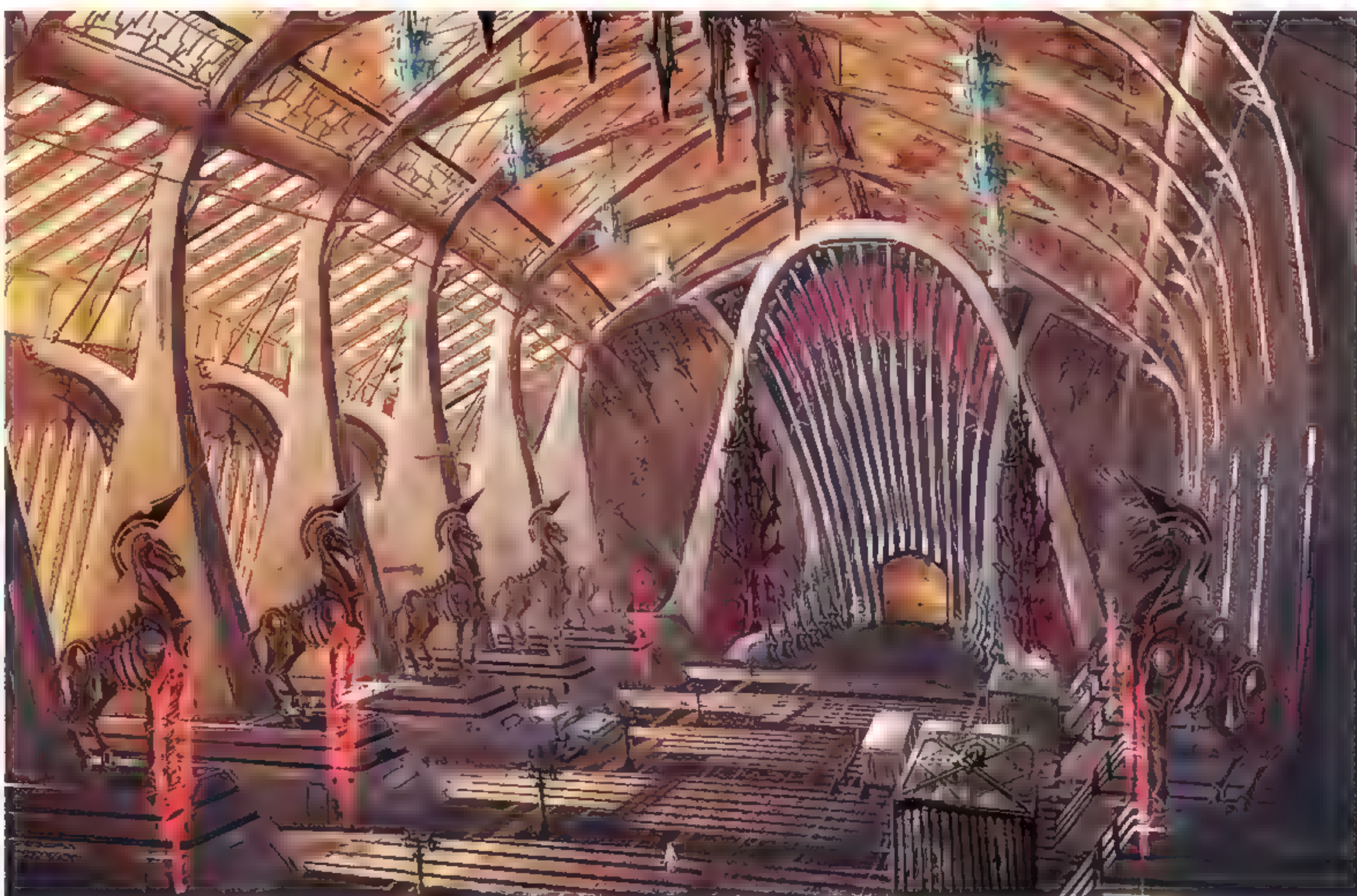
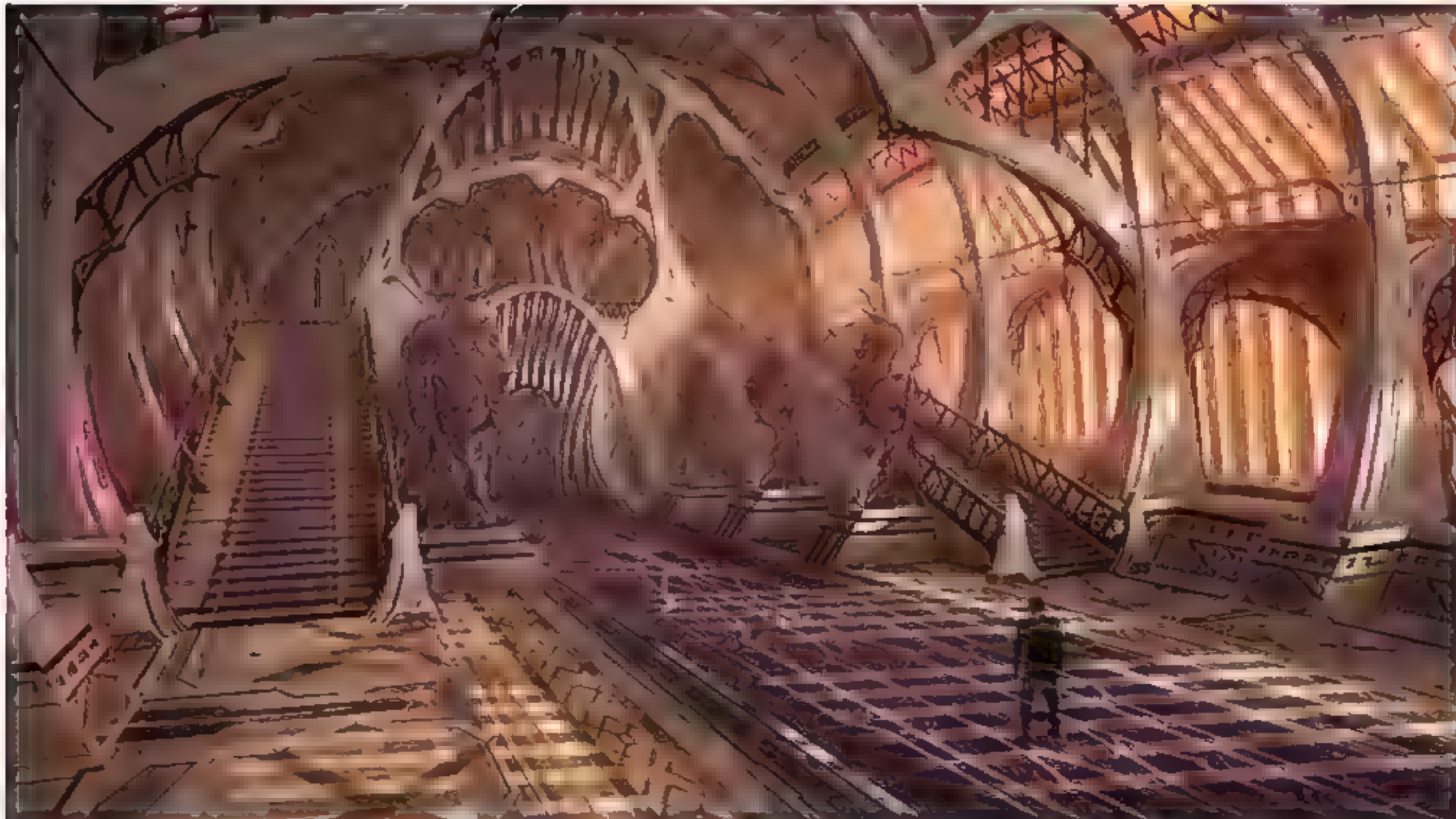
## 西の城 Western Keep

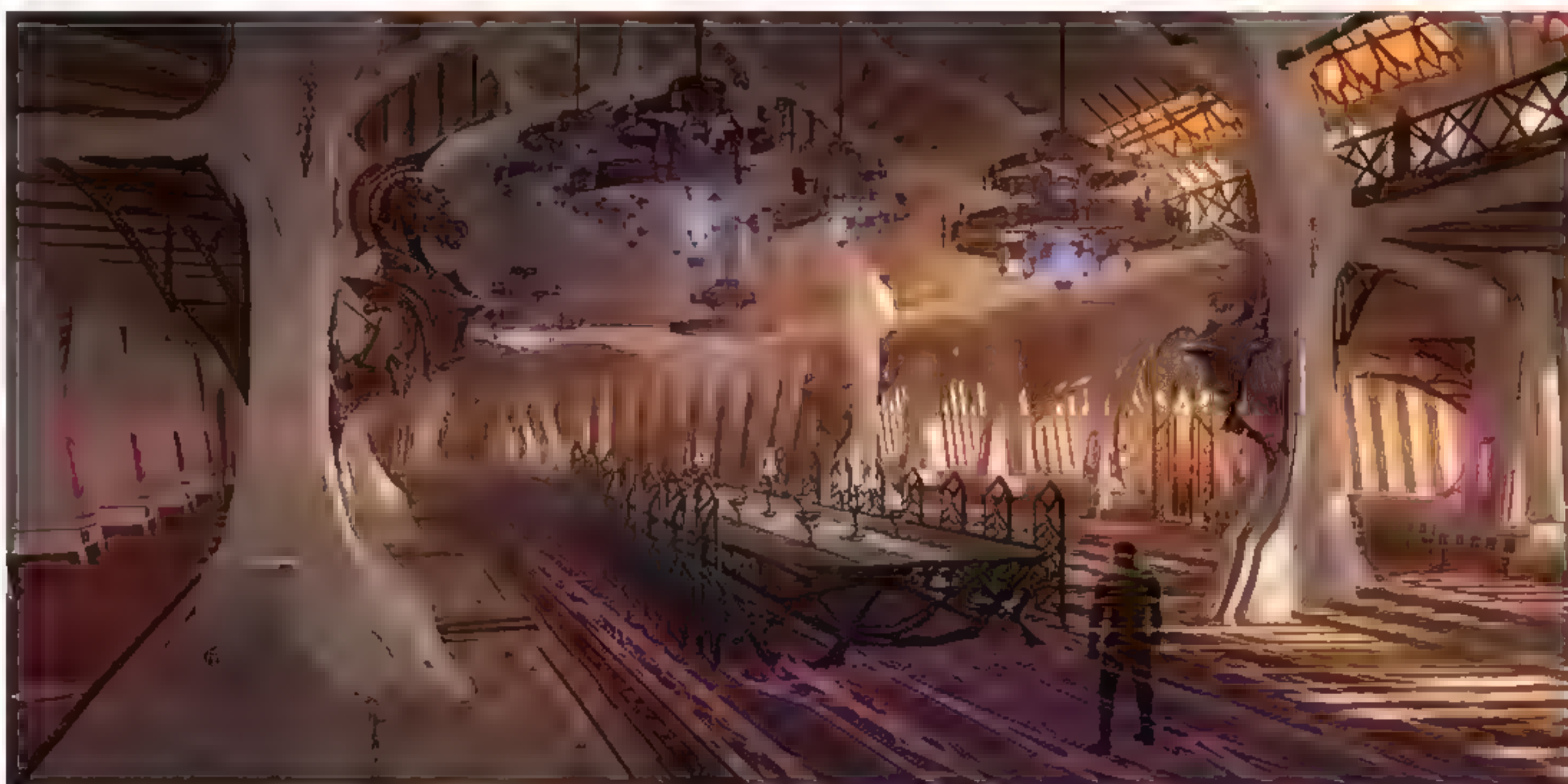
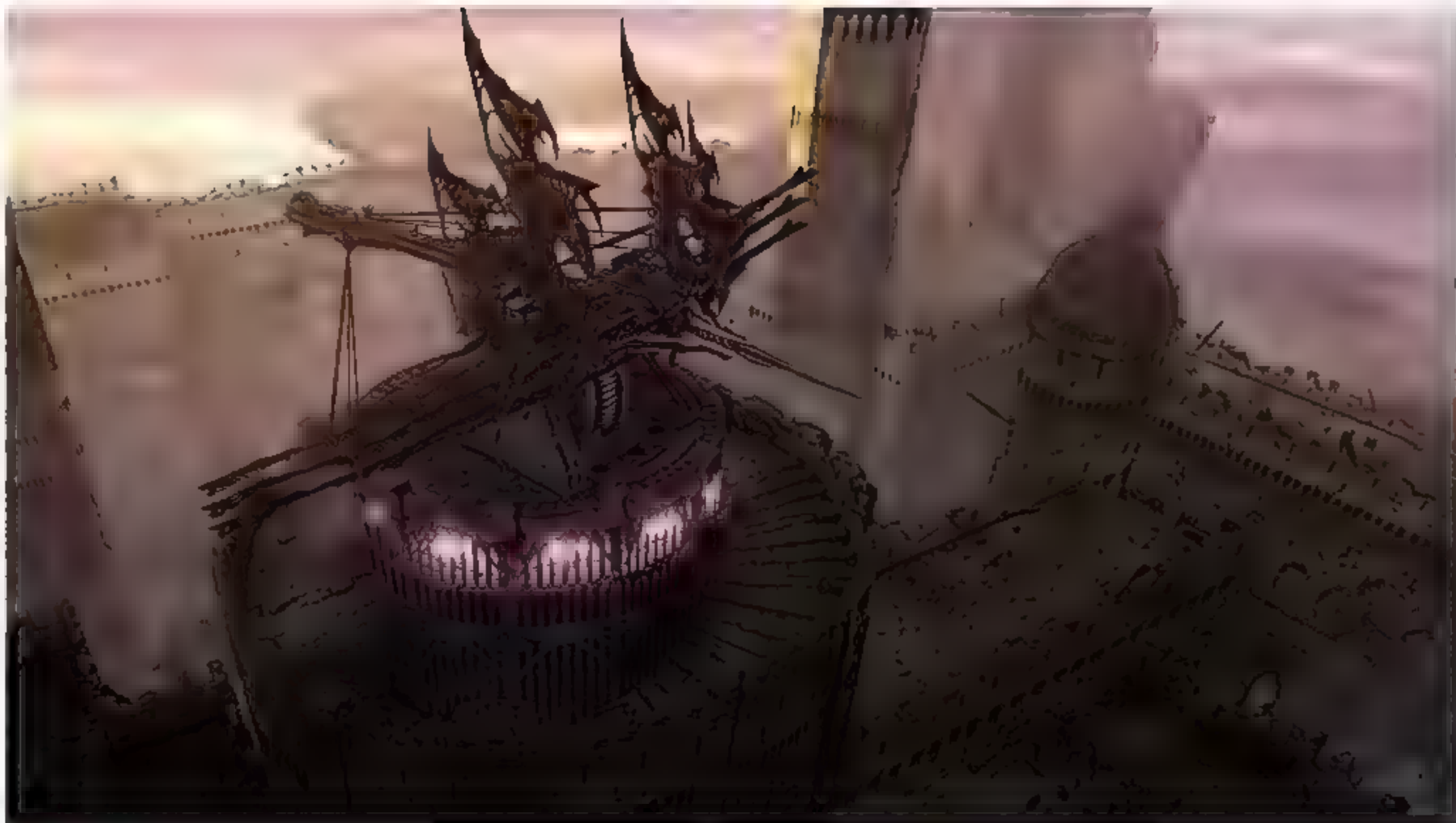
ダークエルフの王が住むとされる、要塞のような城。迷路のごとく入り組んだ構造をしているうえ、巨大なバリスタ（設置式の大弓兵器）が侵入者をはばむ。

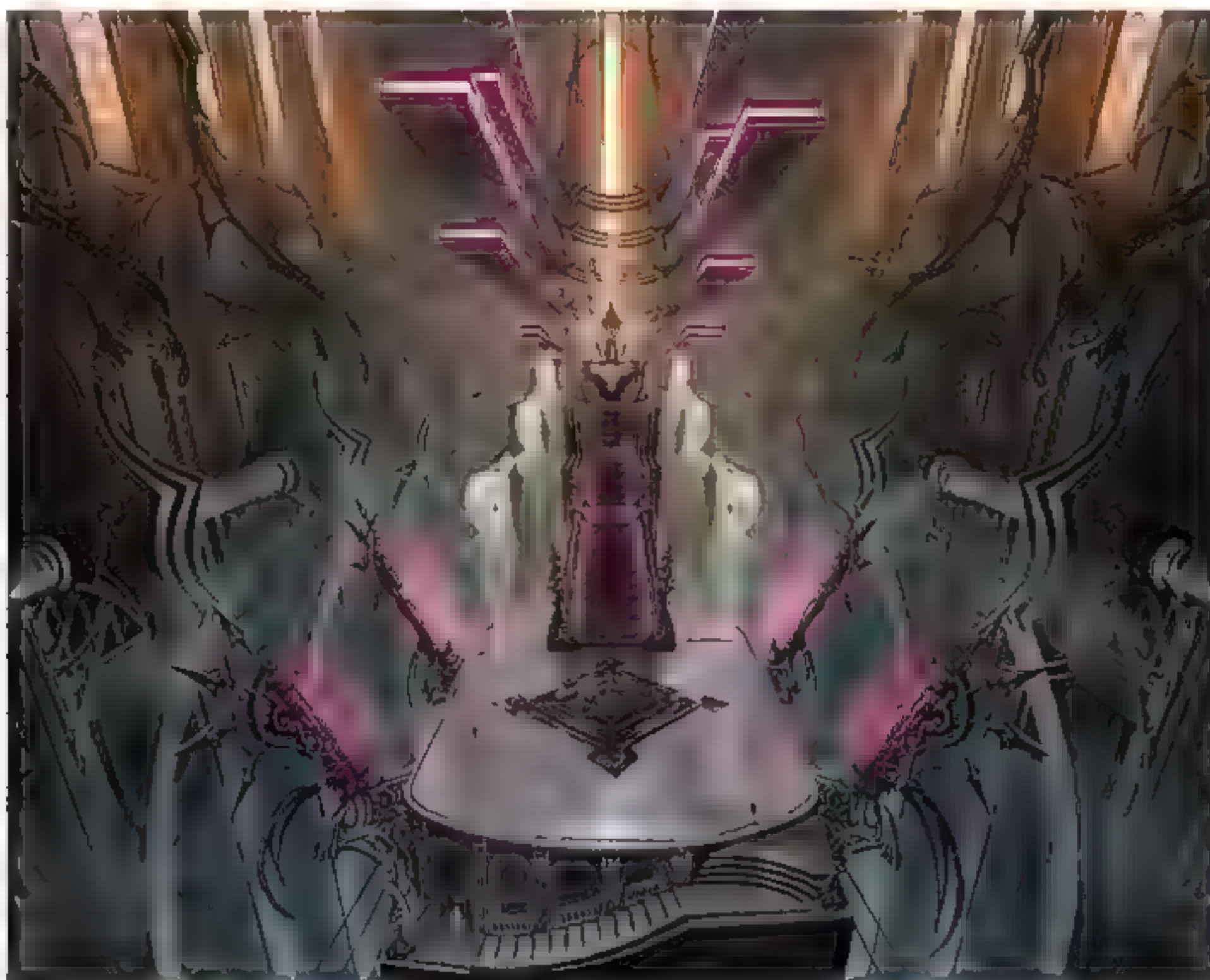
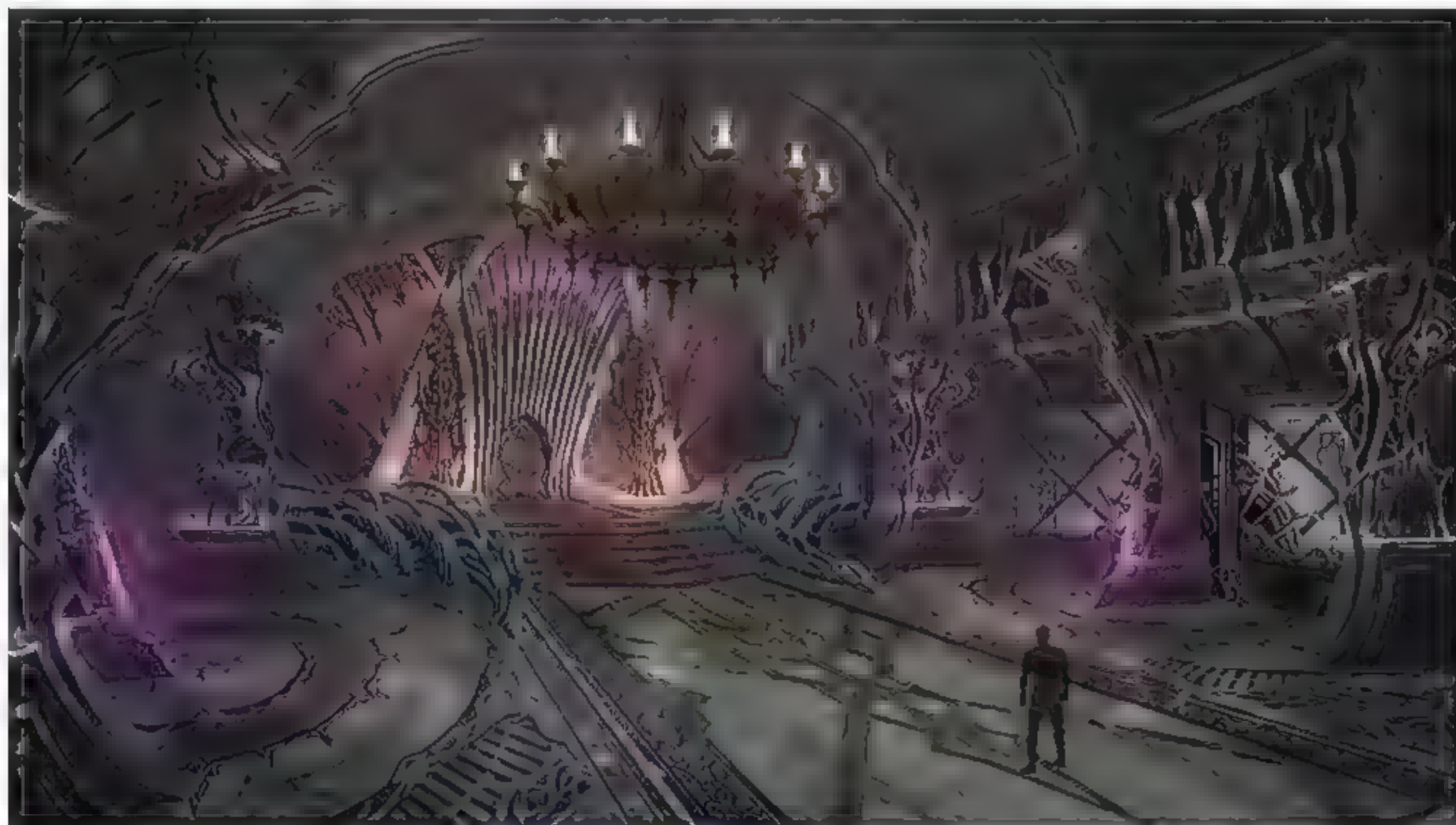
### モチーフ of Dungeon パラメキア城 from FINAL FANTASY II

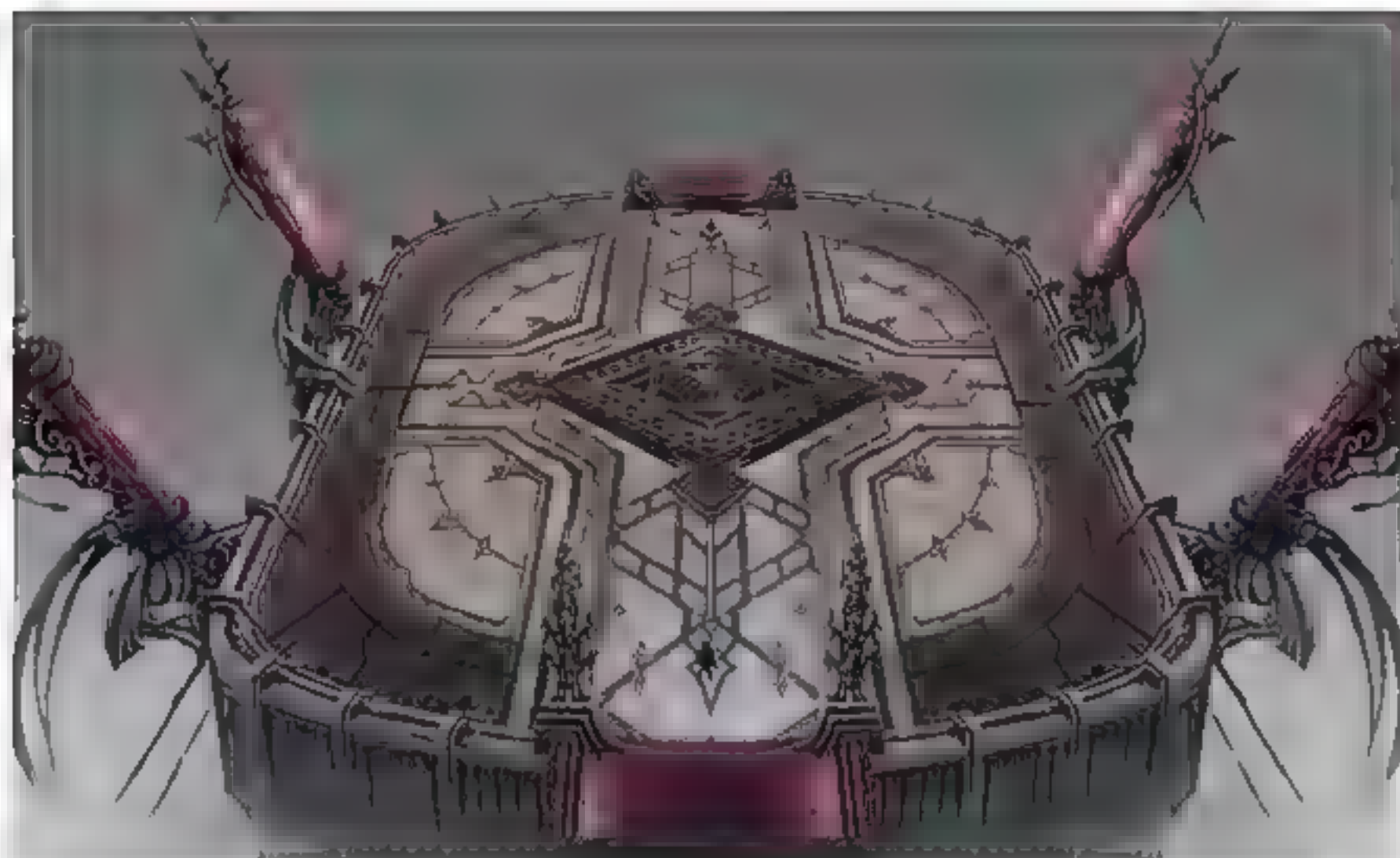
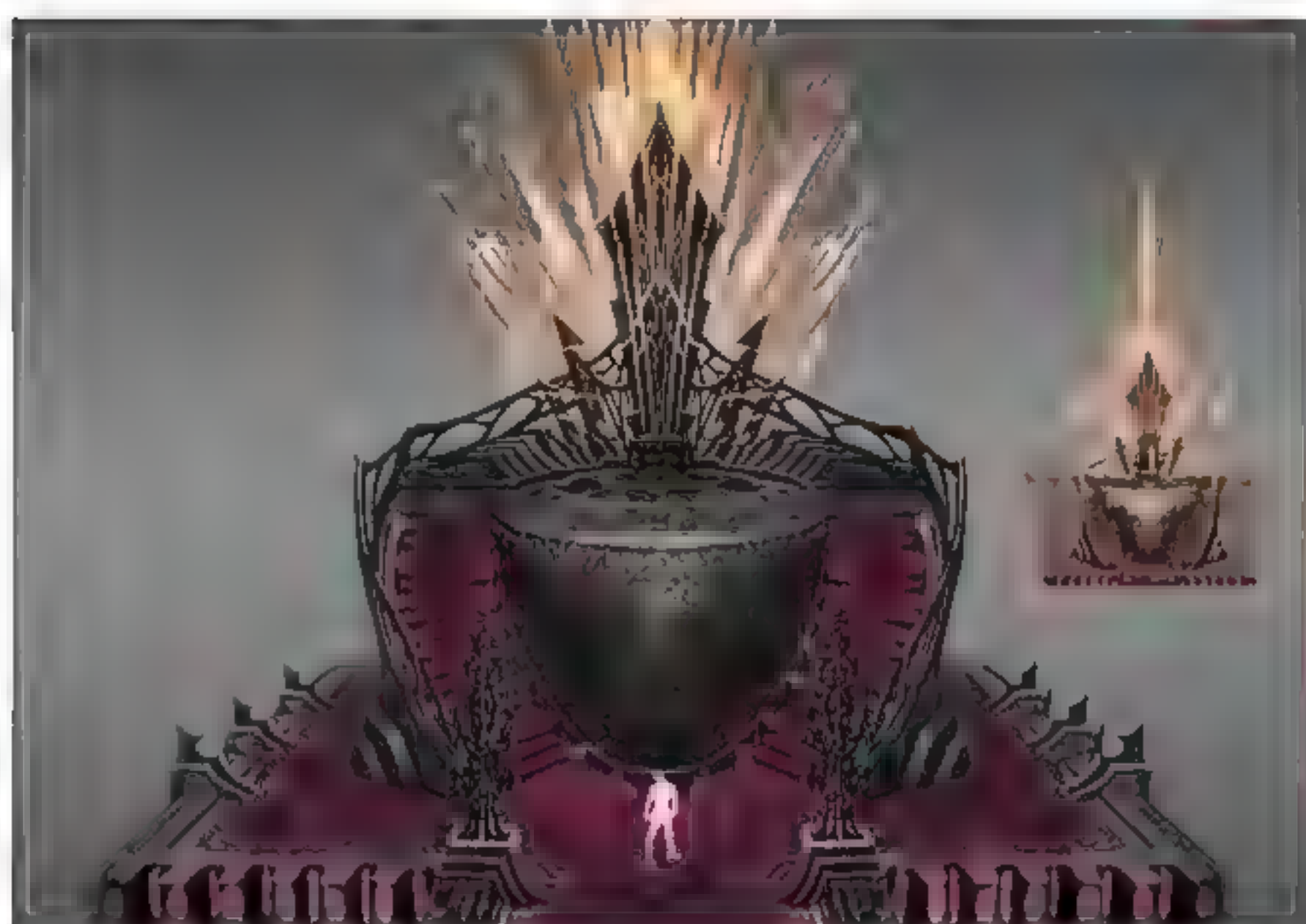
世界の支配をもくろんだパラメキア皇帝の居城。高山で囲まれており、地上から侵入することはできない。フリオニールたちに一度倒された皇帝は、地獄で究極の力を身につけたのち、この城によみがえった。

←復活した皇帝は、新皇帝に即位しようとしたレオンハルトを「片腹痛い」と一蹴し、世界を破壊し尽くすと宣言する。

▲外観

▼内観 イメージアート

▲ ロビー
【襲撃されし兄弟の虚実の間】

▼ ホール
【襲撃されし兄弟の虚実の間】

▼ 書庫(ゲーム未登場)

▲ バリスタ
【武芸の熟練者たちが戦った城館】

▼ 中央塔エントランス
【地獄より再誕する者の塔】

◀ ボスエリア
【地獄より再誕する者の塔】

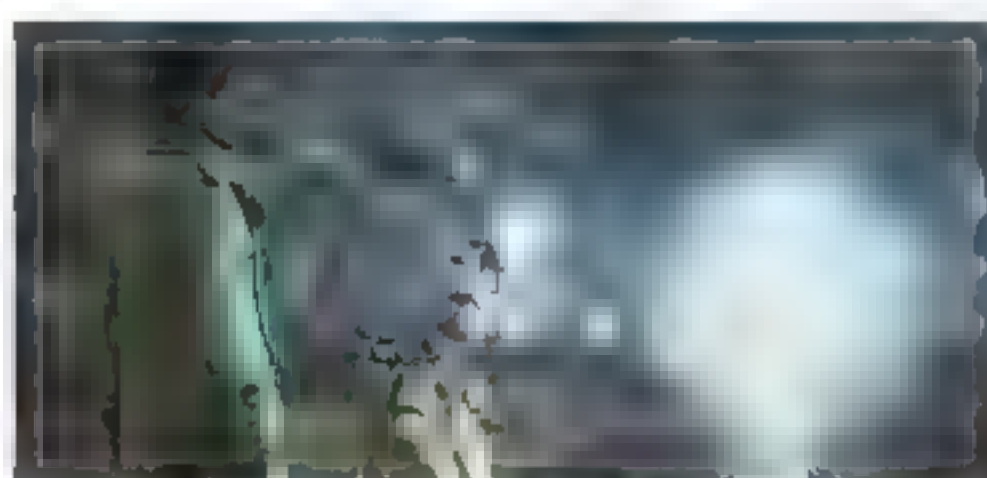
▲ ボスエリア（壁）
【地獄より再誕する者の塔】

◀ボスエリア（床）
【地獄より再誕する者の塔】

▼玉座

▲玉座上部

## 光歪の水郷 Refrin Wetlands

アストスの居城の南に生い茂る、木漏れ日の射す自然林。雨に反応して急速に伸びる風変わりな樹木が生えており、天候を人為的に操作する装置を用いることで、通り道を作れる。

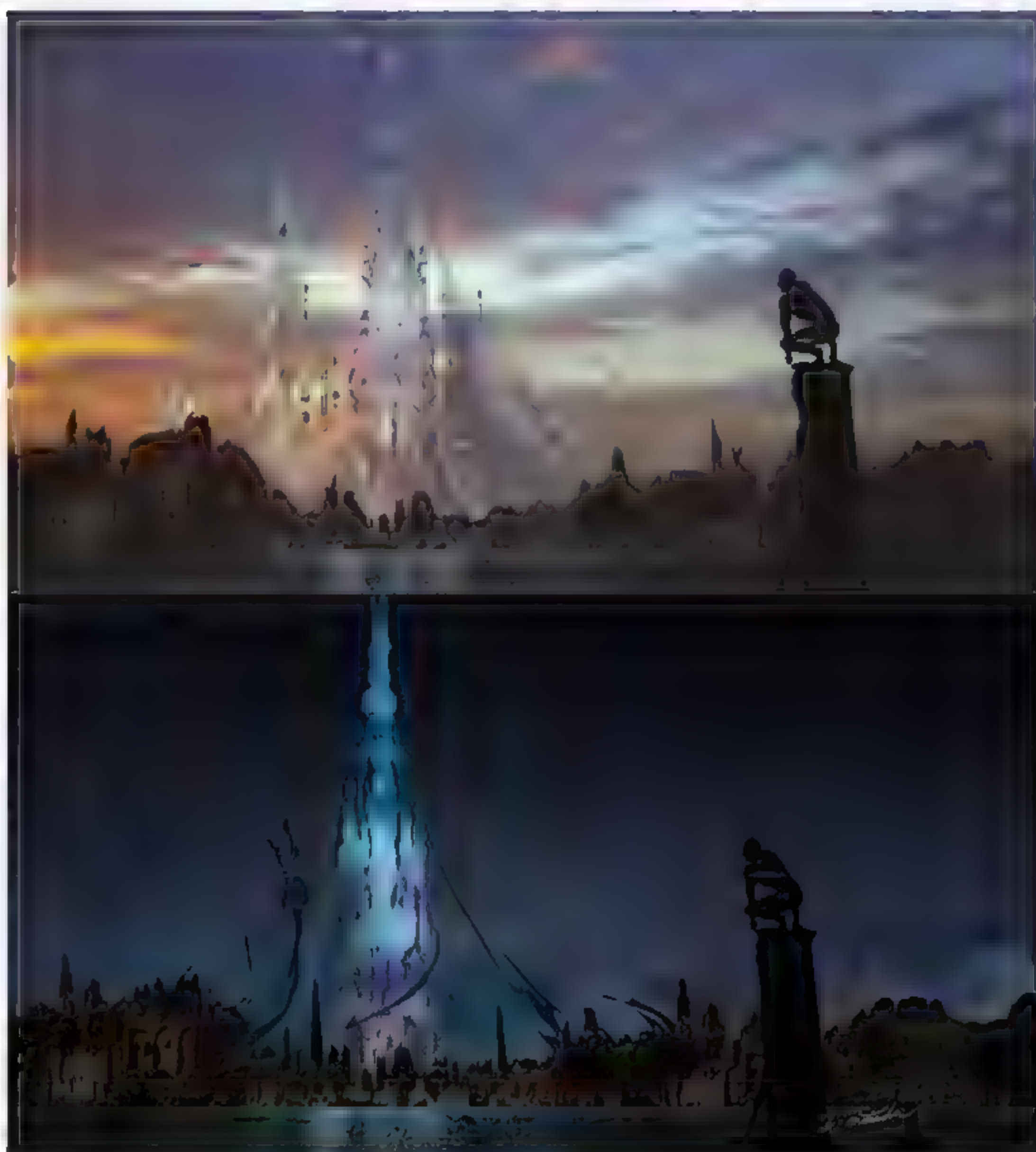
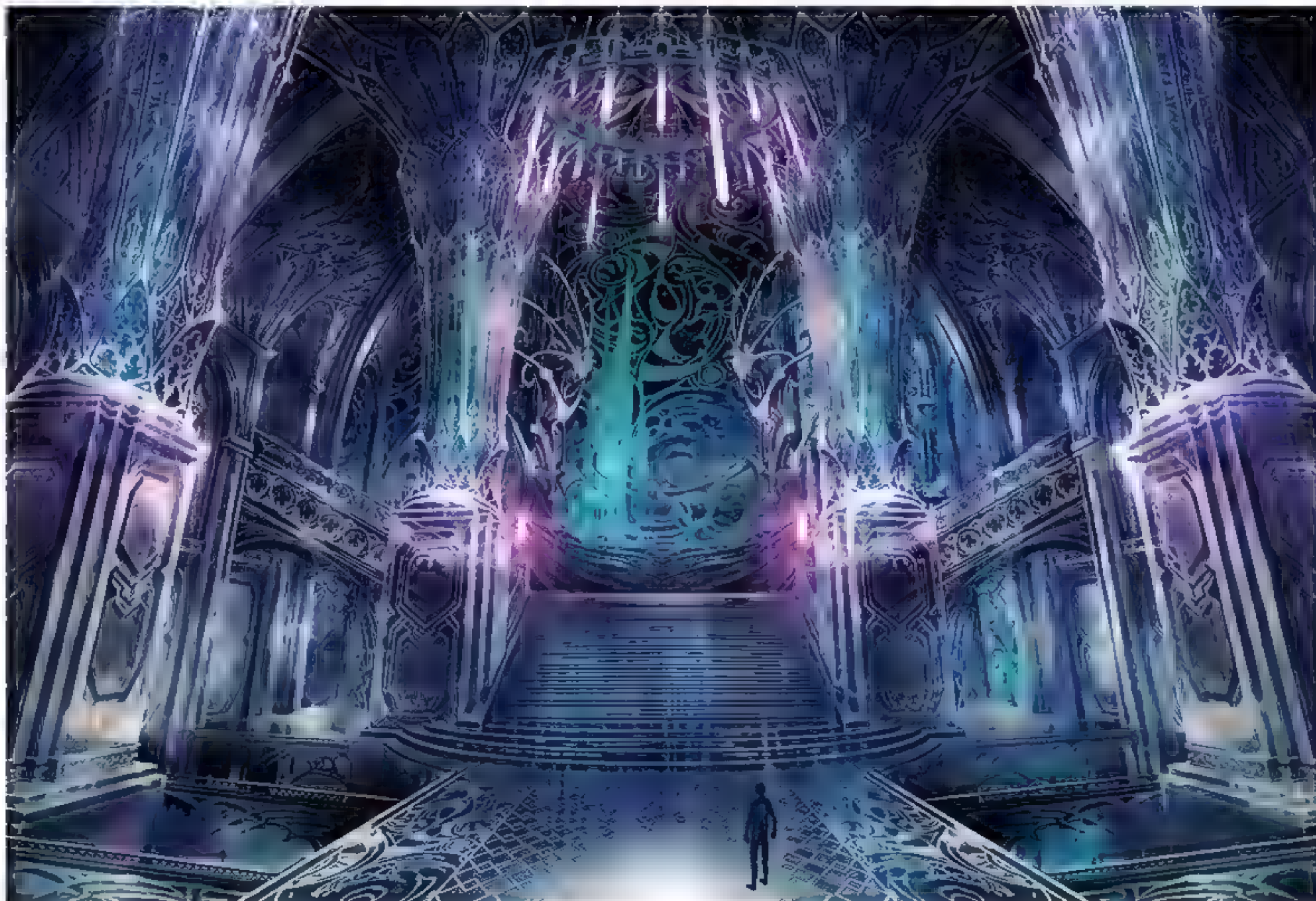
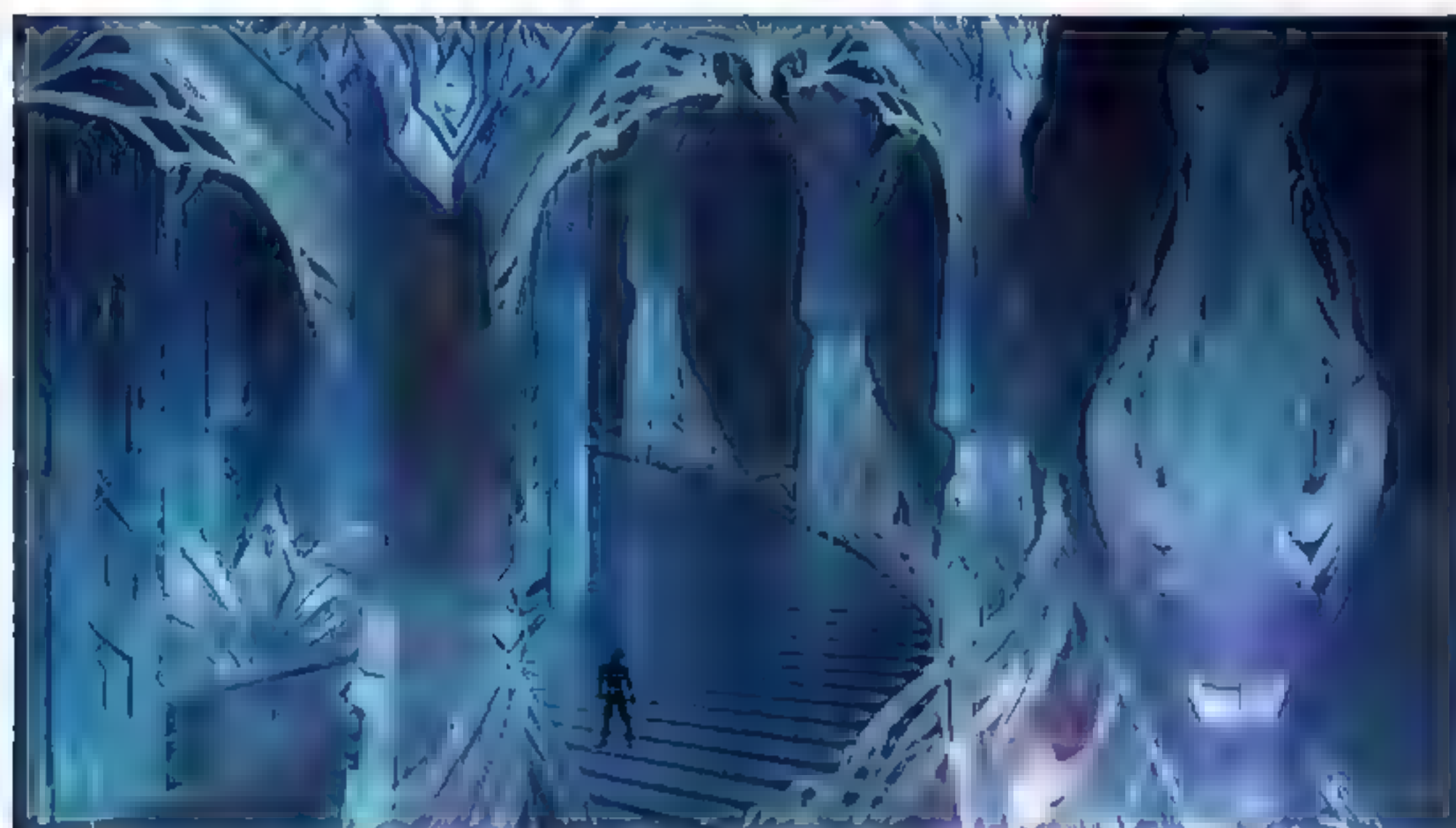
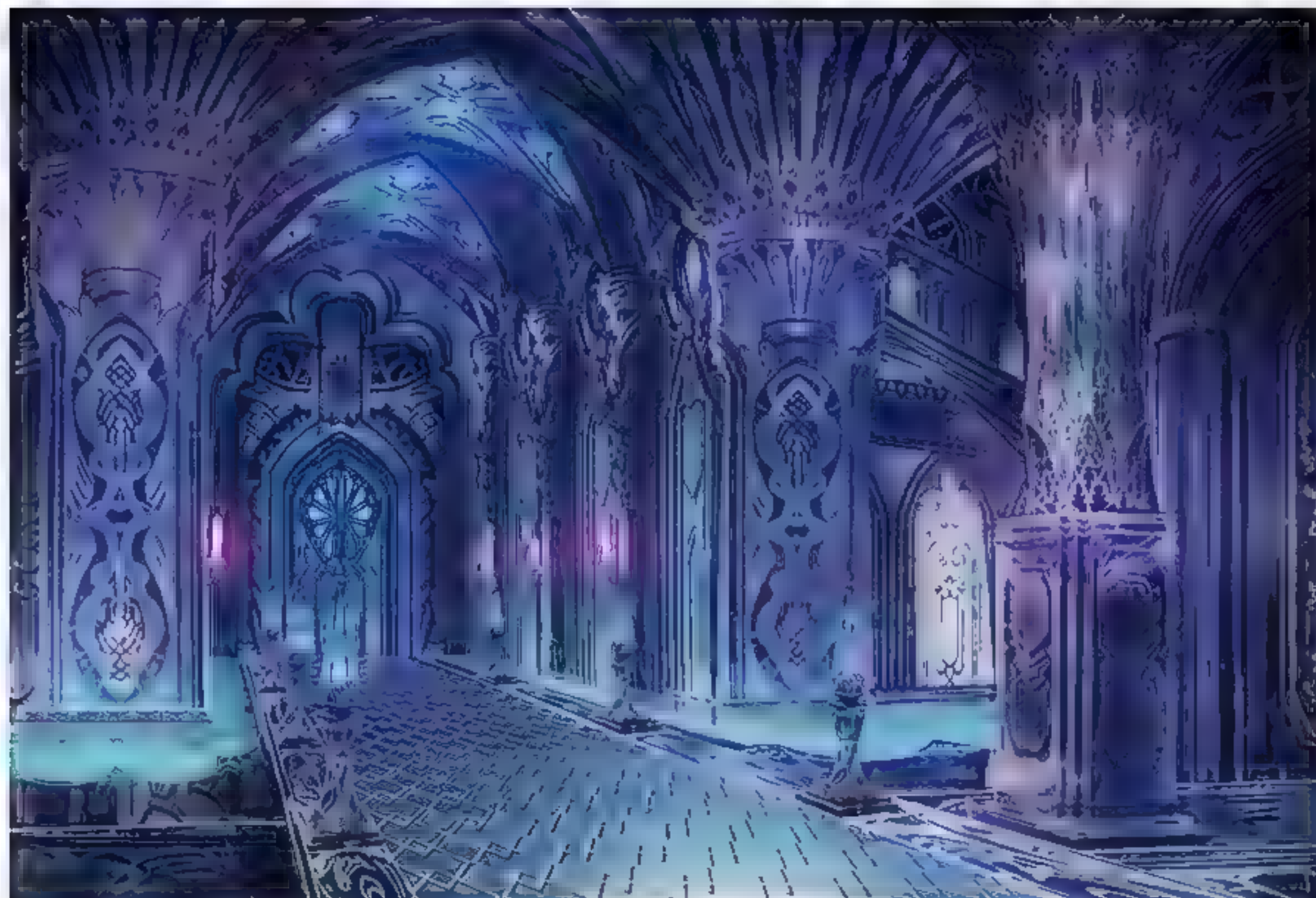
### モチーフ of Dungeon サンレス水郷 from FINAL FANTASY XIII

神のごとき存在が創造した高度文明社会「コクーン」にある自然保護区。機械が発達したコクーンでは珍しく、未加工の土や植物が残されている。聖府軍の追跡から逃れようとしたヴァニラとサッズは、人混みにまぎれられる都市部を目指し、ここを通り抜けた。

←聖府によって管理されており、降雨コントロール端末にアクセスすると、晴天と雨天を切りかえることが可能。

## 水晶の蜃気楼 Crystal Mirage

天まで届きそうな、森の奥にそびえ立つ巨大な塔。ミラージュの塔という施設の試作版に該当し、キューブを用いてワープする転送装置についての実験が行なわれていたらしい。

► 外観

無色透明の水晶でできた塔を、遠くから見た光景。昼間は視認しづらいが、夜は月明かりに照らされて全体像が浮かび上がる様子が描かれている。

▼ エントランス
【啓示受けし者たちの広間】

▶ 下層
【啓示受けし者たちの広間】

◀ らせん階段
【啓示受けし者たちの広間】

▼ 中層の床
【光闇還す者が蠢動する間】

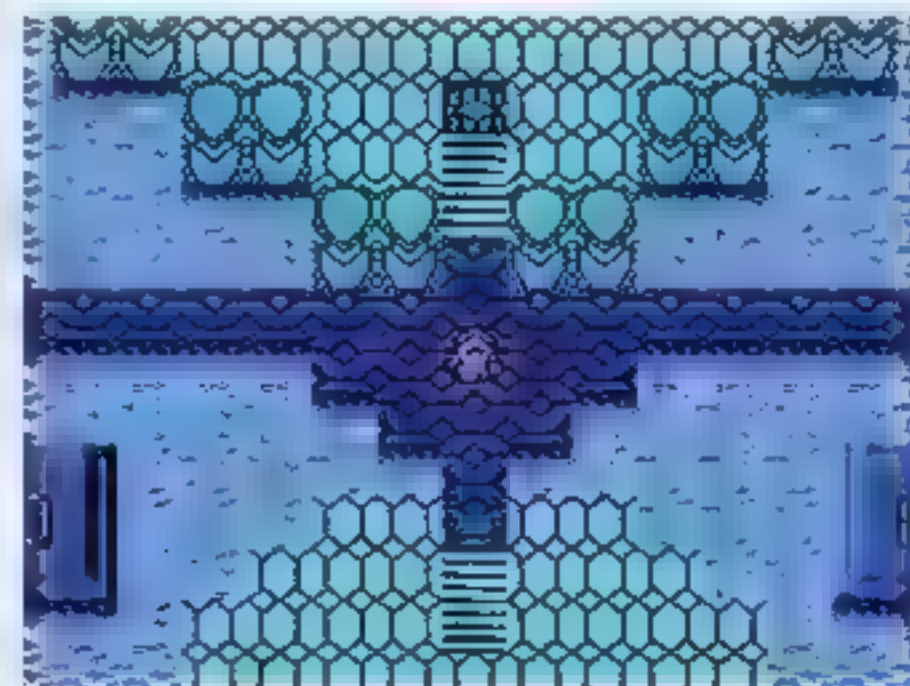
▼ 中層
【光闇還す者が蠢動する間】

■ 浮遊床＋坂道

モチーフ of Dungeon

## クリスタルタワー

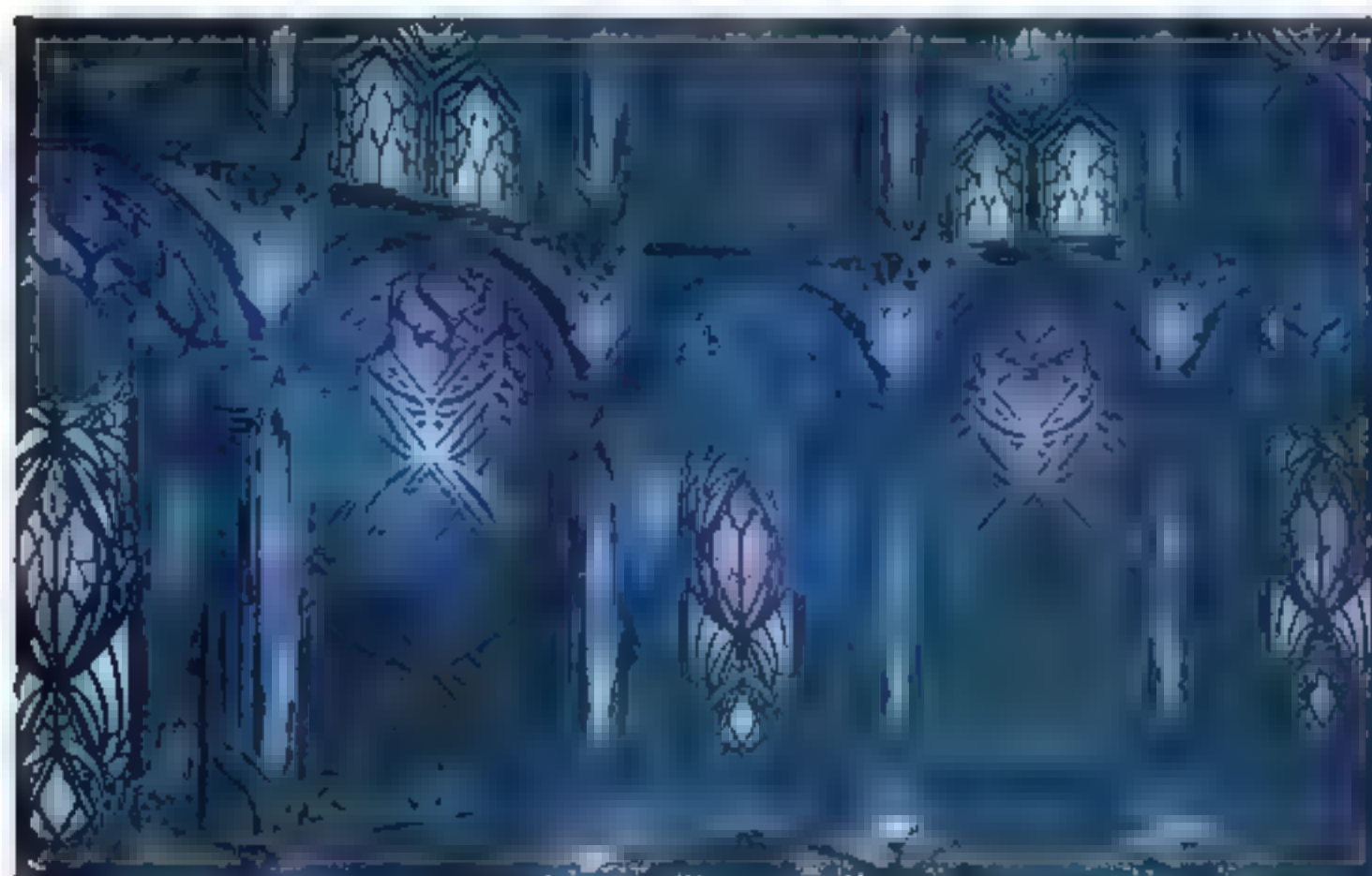
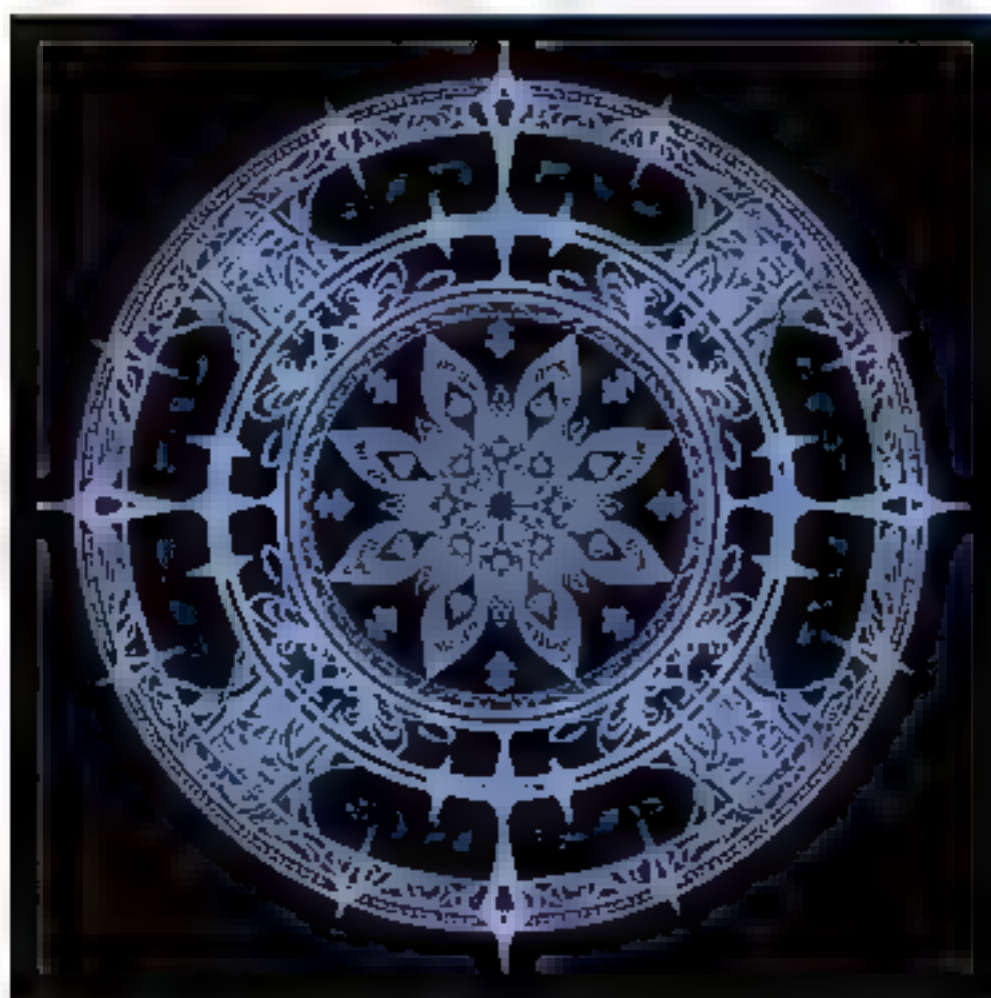
from FINAL FANTASY III

シルクスの塔とも呼ばれる、古代文明を象徴する塔。最上階までの道のりが途方もなく長いうえ、途中にセーブポイントのようなものは存在しない。1階から通じる禁断の地エウレカには、強大な力を持つ武器やジョブが封印されている。

↑壁一面が水晶で覆われた、非常に美しい造り。ひとつひとつのフロアが広く、踏破には時間がかかった。

▲ 浮遊床
【禁断の地に挑みし者の間】

▼ マジックプリズム
【禁断の地に挑みし者の間】

▼ 上層の壁面
【禁断の地に挑みし者の間：上層】

▼ 最上層
【氾濫する闇に繋がる巨塔】

▲ ボスエリア
【氾濫する闇に繋がる巨塔】

▼ ワープキューブフロア

▲ ボスエリアの床
【氾濫する闇に繋がる巨塔】

▼ ワープキューブ

水晶の蜃気楼の最上層にある、浮遊城への転送に使われる装置。複数のパーツに分かれており、それぞれに精巧な細工がほどこされている。

# 浮遊城 Flying Fortress

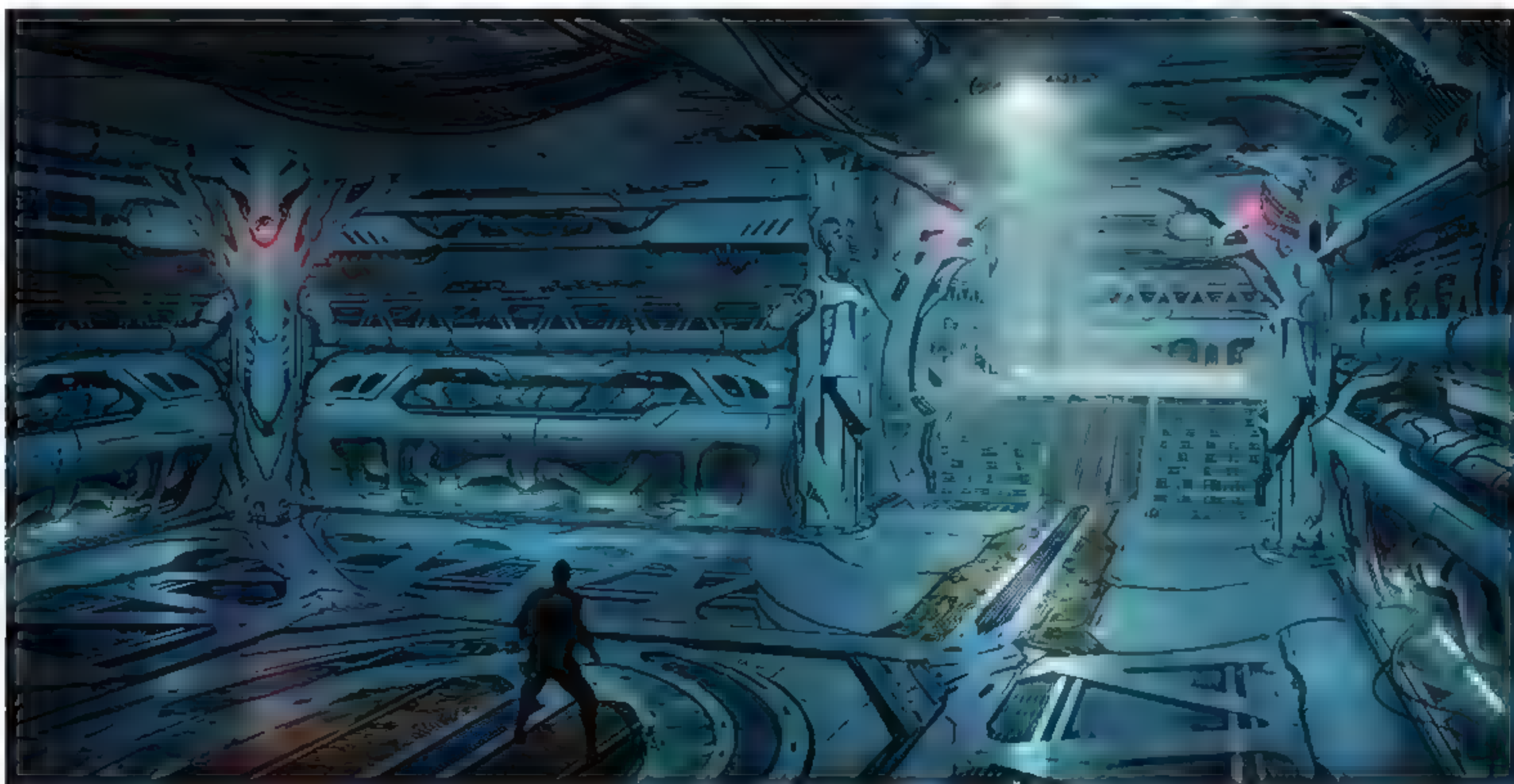
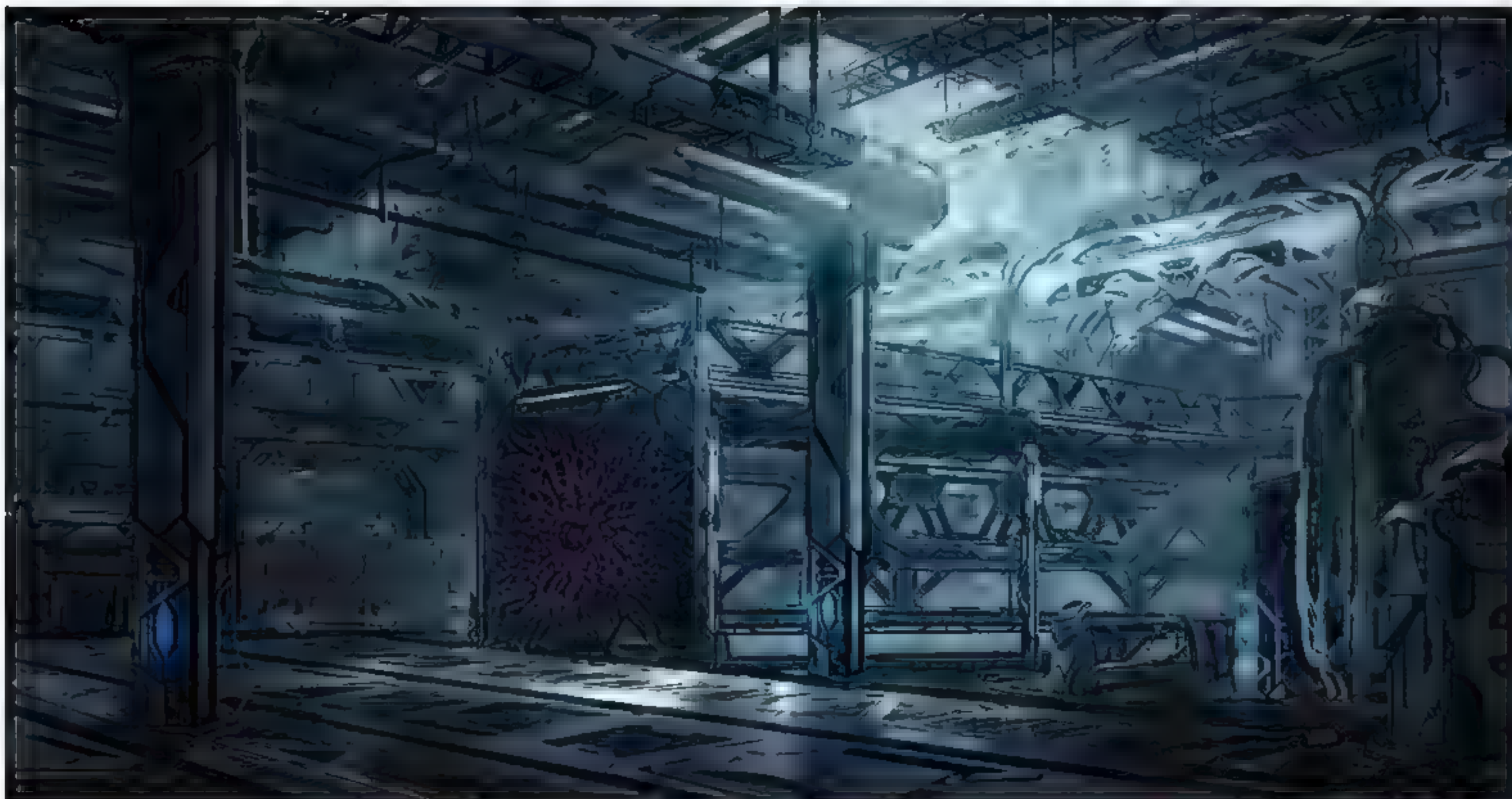
地上を見下ろす天空のはるか彼方に浮かぶ城。世界各地への転送装置を備えているほか、高度な技術により作られた機械があちこちで見られる。

## モチーフ of Dungeon バブイルの塔 from FINAL FANTASY IV

月へ通じる次元エレベーターが設置された、とてつもなく大きな塔。その規模は、地底世界から地上に達し、さらに空高くまで伸びるほど。ゴルベーザは、各国から奪ったクリスタルをこの塔に保管した。

←塔のなかにあるワープ装置は、ゴルベーザ四天王のルビカンテが利用していた。

▲内観 イメージアート

▼通路
【翼に刻まれし誇りの進入口】

▲ コンテナ置き場
【憎しみに駆られた者の階層】

▲ 柱

▲ 砲台

ON　Back　OFF　Lock

ホログラム　バリア上面　バリア側面

► 動力スイッチ

浮遊城内のエレベーターや電気障壁などを、起動させたり停止させたりするスイッチ。ゲーム中には採用されていないが、スイッチがバリアで覆われて操作できなくなるという案もあったようだ。

▲ボスエリア
【邪なる思念眠る場所】

▼ボスエリア（床）
【邪なる思念眠る場所】

▲ボスエリア（機械）
【邪なる思念眠る場所】

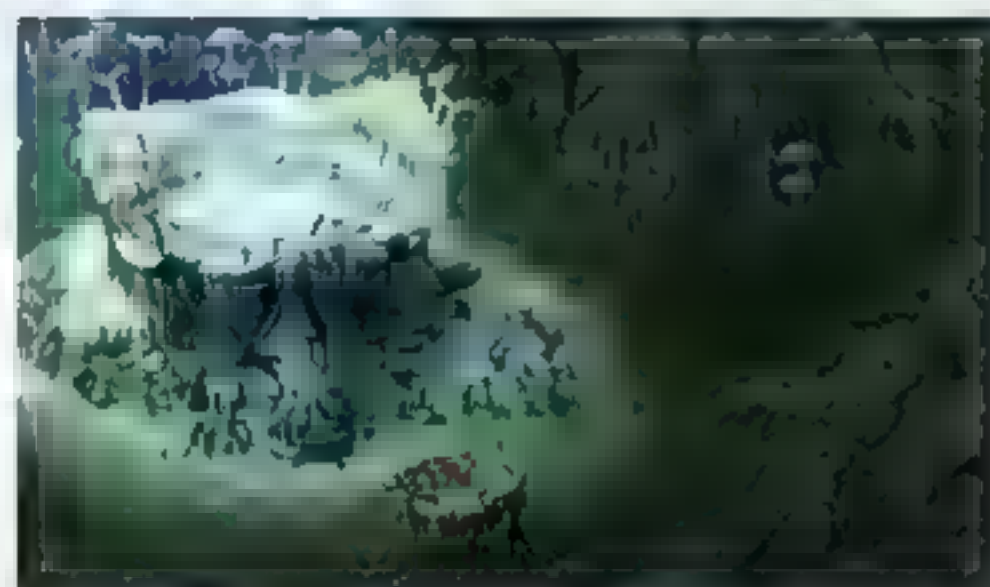
◀風のクリスタルの台座周辺

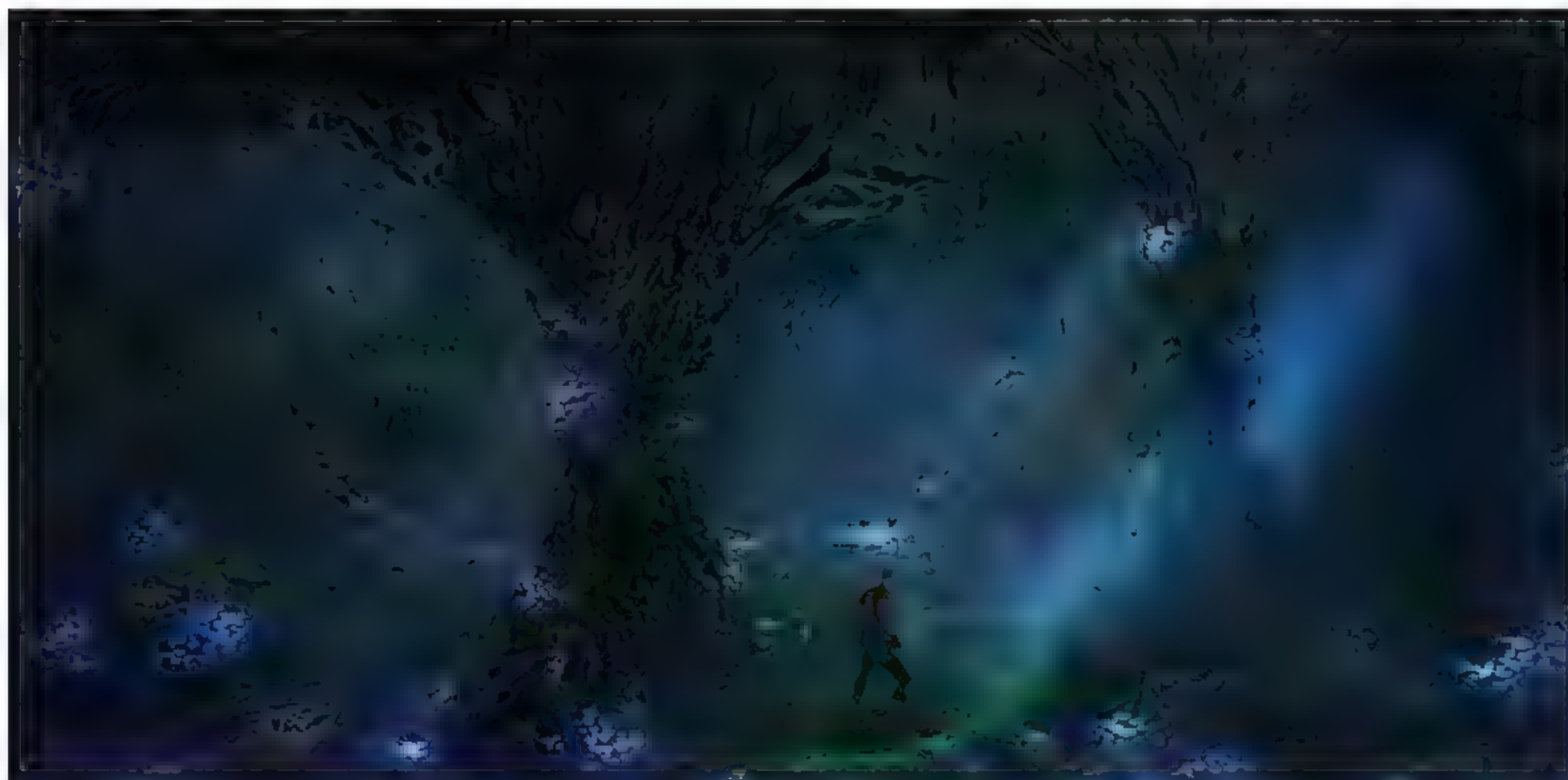
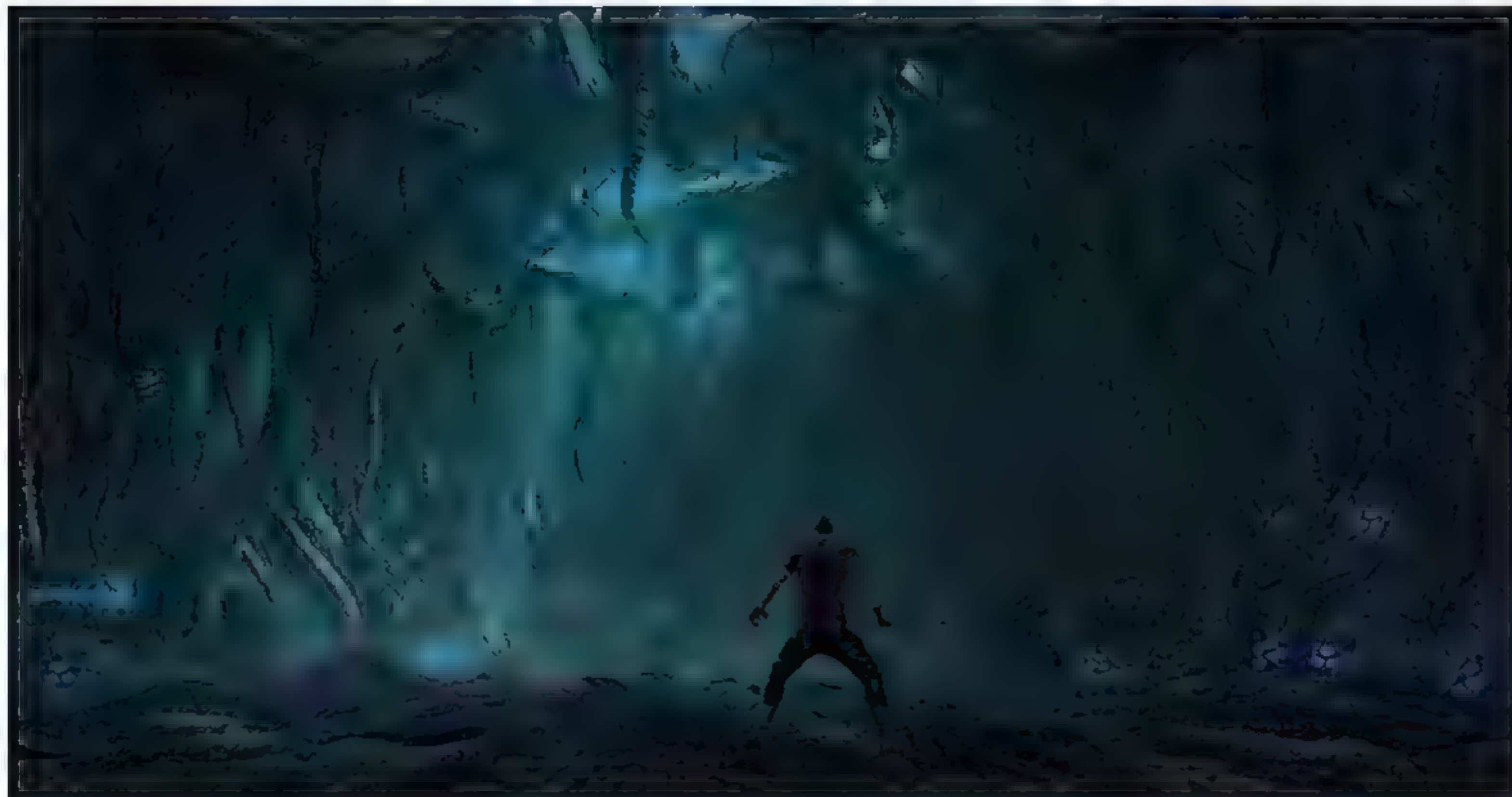
▼クリスタルの台座

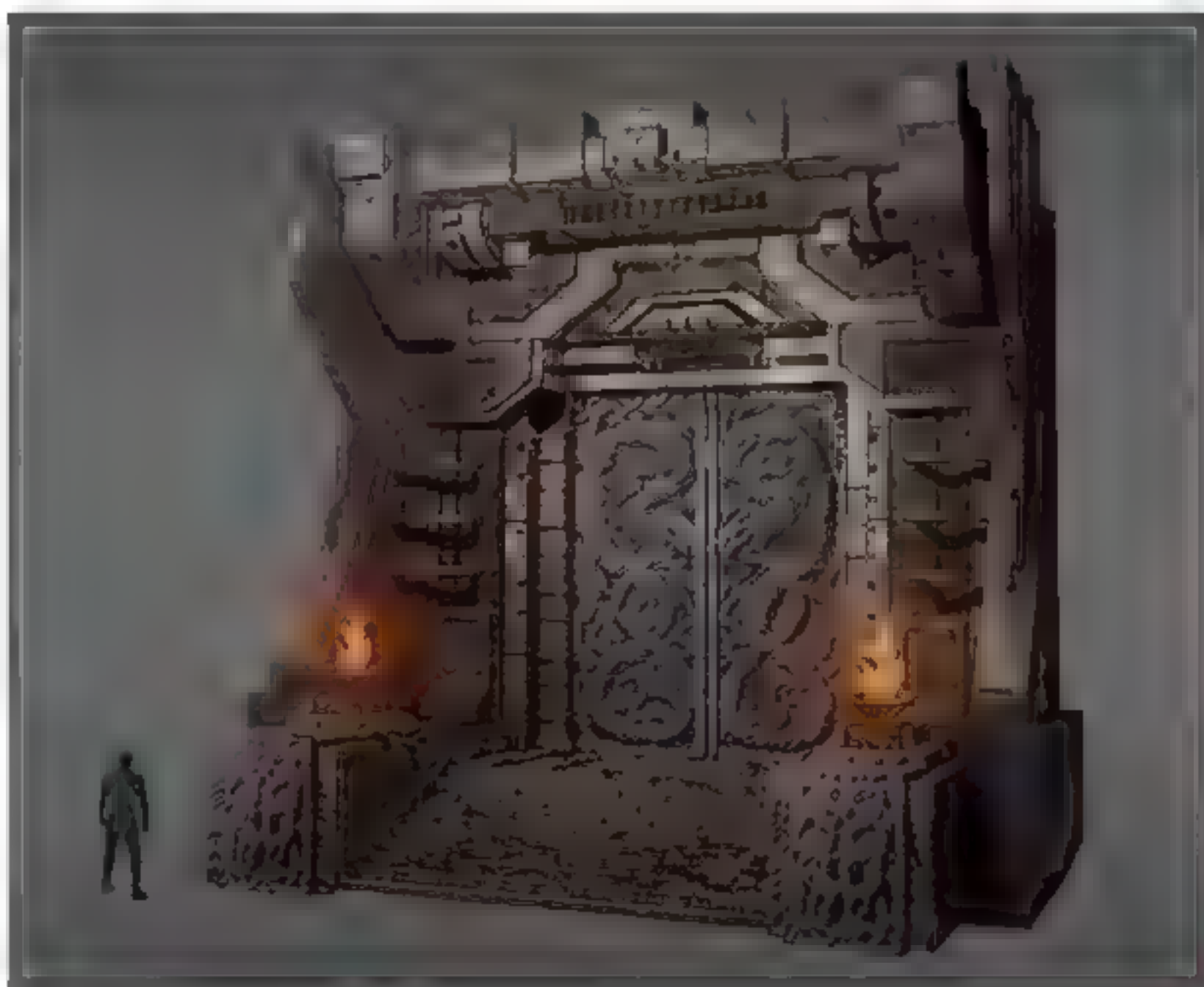
# 魔の樹海 Wicked Arbor

グルグ火山を囲む湖の外周に広がる、うっそうとした森林。高い木々が立ち並ぶうえに霧に覆われた場所が多く、見通しが悪い。森のなかの湿地帯には、無数の触手を持つ魔物モルボルが生息する。

## モチーフ of Dungeon 魔の森 from FINAL FANTASY IX

ジタンたち盗賊団タンタラスの乗る劇場艇プリマビスタが、アレクサンドリア王女ガーネットの誘拐直後に不時着した森。霧の大陸の低地に位置し、森のなかには"霧"と呼ばれる因子が充満している。魔物の巣窟として知られ、森の主が倒されたのちは、森全体が石と化す。

⬆獣道の途中には泉があり、わき水を飲むとパーティー全員のHPやMPを回復できた。

▼洞窟
【煌めき奪う瘴霧の洞穴】

▼ボスエリア
【煌めき奪う瘴霧の洞穴】

## グルグ火山 Mount Gulg

火のクリスタルが奉られた、灼熱の火山。内部には、溶岩を吐き出すヘビの像がところどころに置かれているほか、火気に反応して爆発する火山ガスが漂う。

### モチーフ of Dungeon

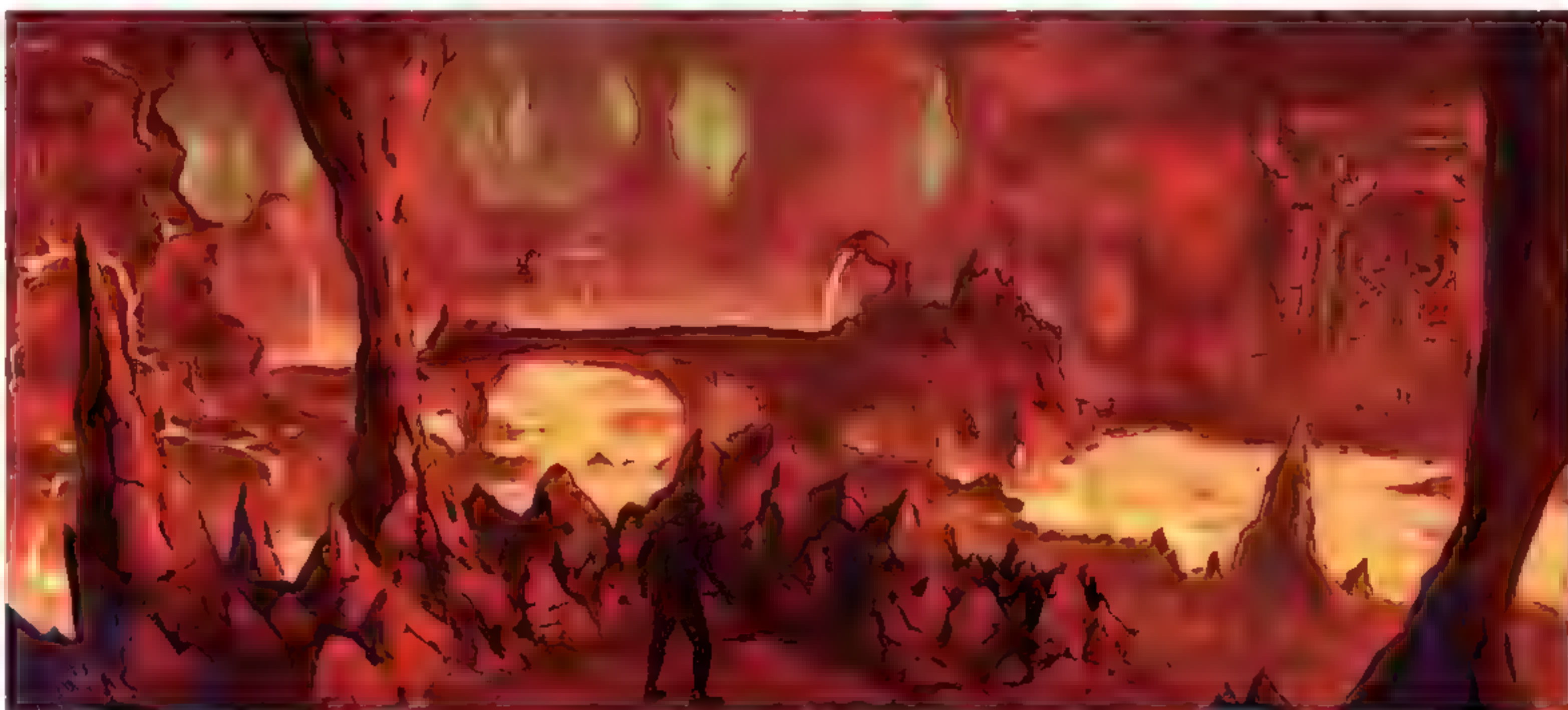
### 炎の洞窟

from FINAL FANTASY Ⅷ

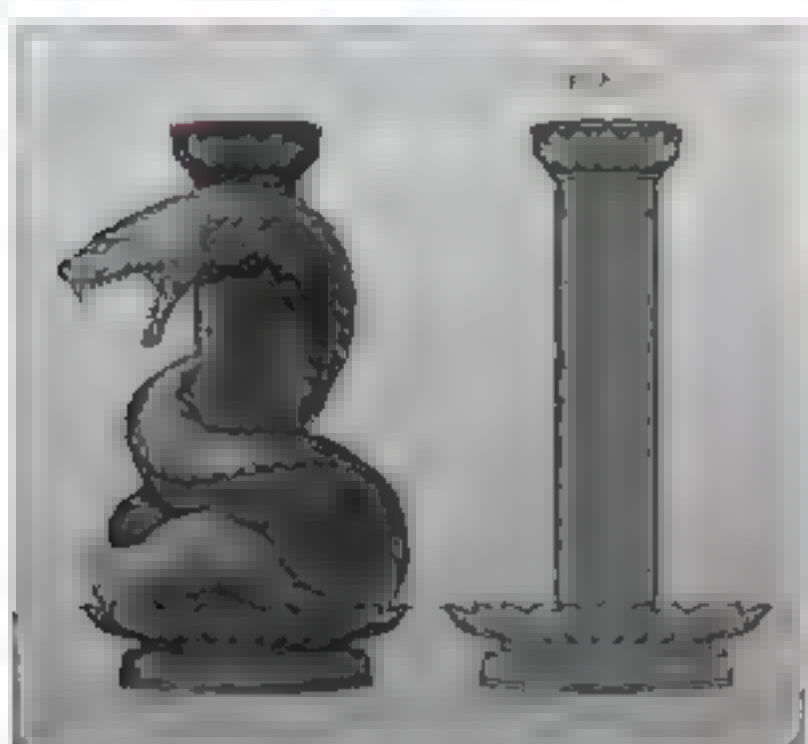
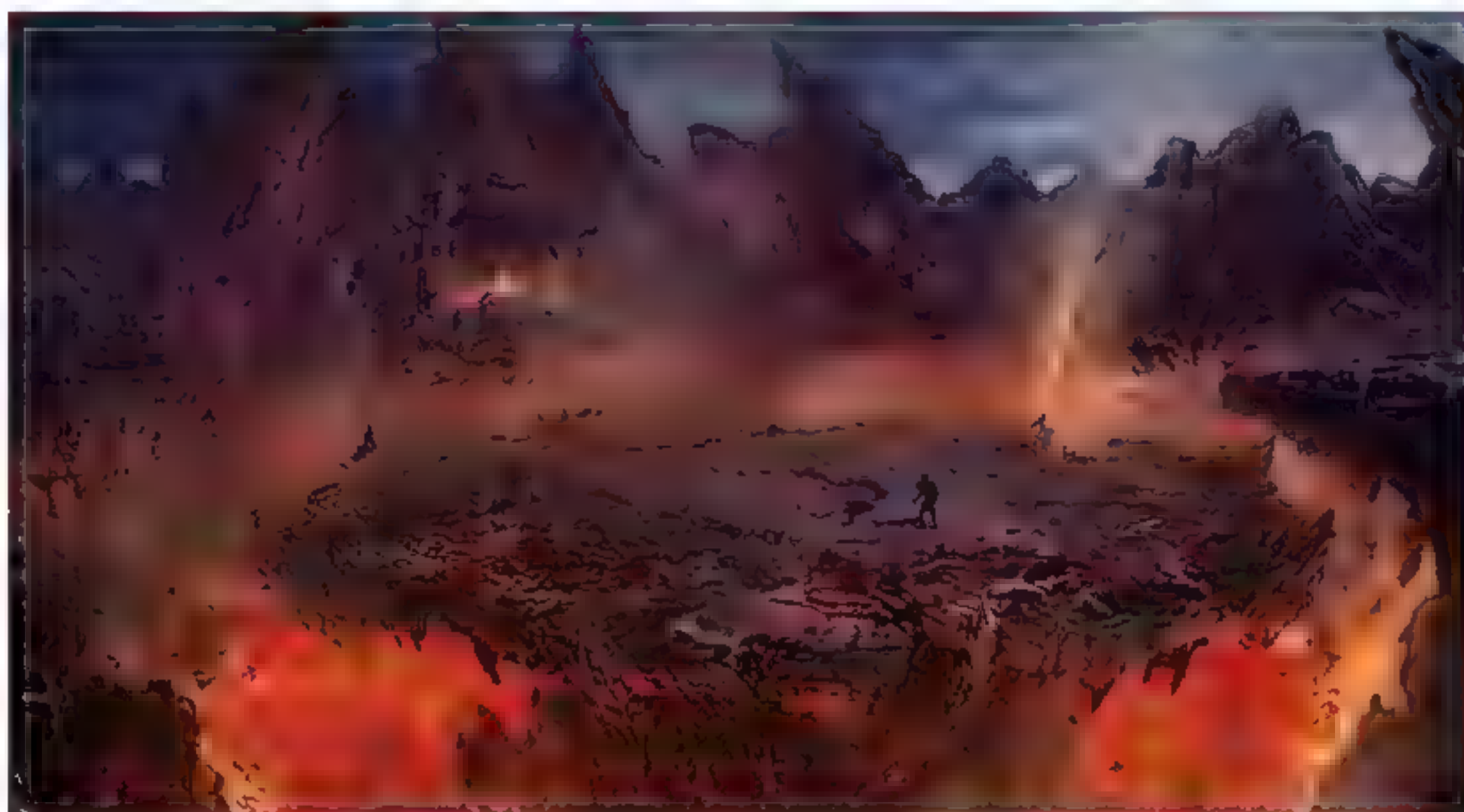
バラムガーデンの東にある、ガーデン生徒の実地演習場として使われている洞窟。スコールはSeeD選抜試験の参加資格を得るために、洞窟の最奥部で待ち受けるG.F.(ガーディアン・フォース)のイフリートに戦いを挑むことになる。

←洞窟内は溶岩の海となっており、通路のような足場を通って奥へと進んでいく。

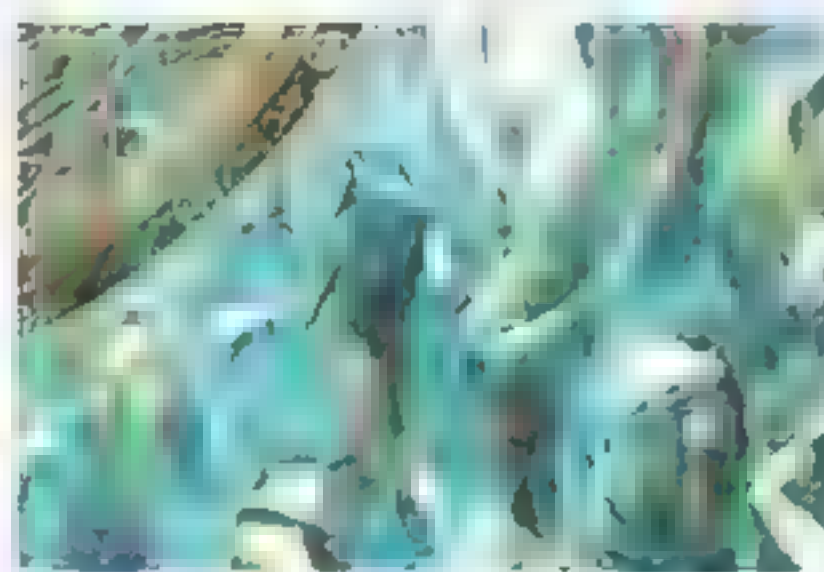
◄扉

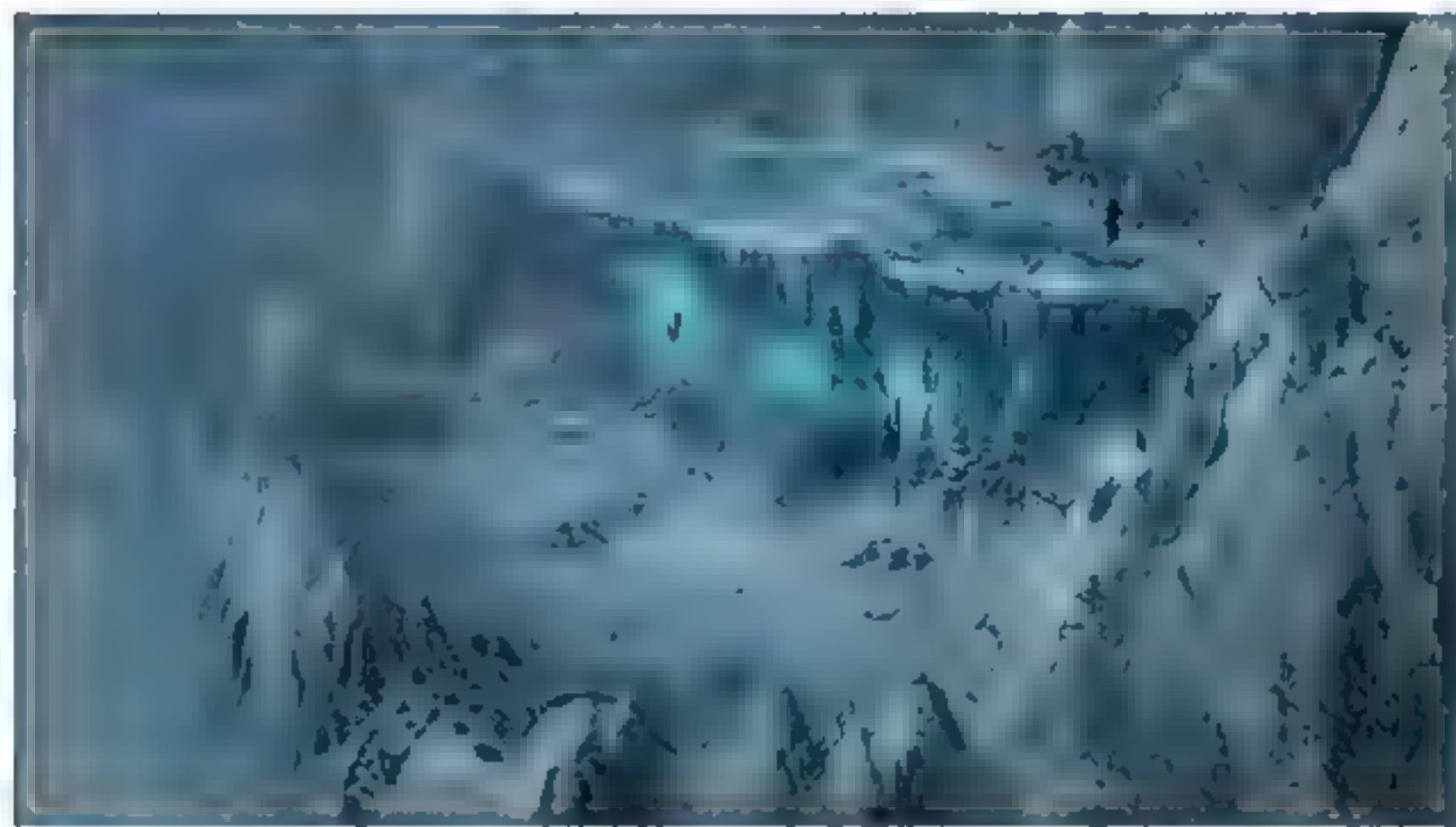
▼溶岩地帯
【拒絶する心食らう岩窟】

▼ヘビの像

►ボスエリア
【未来掴む若者たちの厳洞】

# 白き霊峰 Hallowed Massif

悪魔のしっぽのような形をした半島にそびえる、雪が積もった高山。山道には雪崩や猛吹雪が起こる場所があり、進み行く者に雪山の恐ろしさを痛感させる。

## モチーフ of Dungeon ガガゼト山 from FINAL FANTASY X

スピラの最北域に位置する、聖なる山。登山道は万年雪に覆われており、激しい吹雪が吹きすさぶ。登山洞窟にある「試練」を乗り越えて訪れる山頂付近では、聖地のガーディアンがティーダたちを待ち受ける。

←山頂前の峠にて、岩肌に並ぶ無数の祈り子群に触れたティーダは、己の正体を知らされることに。

▲山道（雪崩地帯）
【夢想する旅路の山道】

◀山道（崩落地帯）
【厄災の終結を夢見た銀嶺】

►ボスエリア
【死刃の安息を捧げた水没洞】

## アースの洞窟 Cavern of Earth

死んだ土の匂いが染みつく、いくつものワナが仕掛けられた薄暗い洞窟。大量の石棺が置かれており、ダークスケルトンやレイスといった多くのアンデッドモンスターが姿を現す。

▲ 壁が迫ってくる通路
【自由のために戦った者の霊廟】

▼ 迫る壁（詳細）

モチーフ of Dungeon

### レイスウォール王墓
from FINAL FANTASY XII

かつてイヴァリースを平定した覇王レイスウォールの偉業を称えて造られた墓所。覇王の遺産のひとつである暁の断片が安置されているが、内部には侵入者を排除するためのトラップが多数存在するうえ、奥部では炎の魔人ベリアスが立ちはだかる。

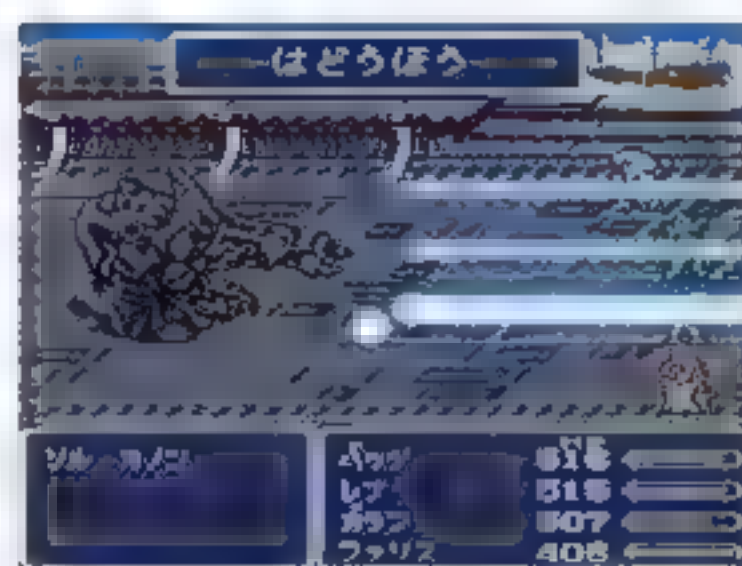
⬆迫りくる壁の魔物デモンズウォールが2ヵ所で出現。通路を直進し、じりじりとヴァンたちを追いつめた。

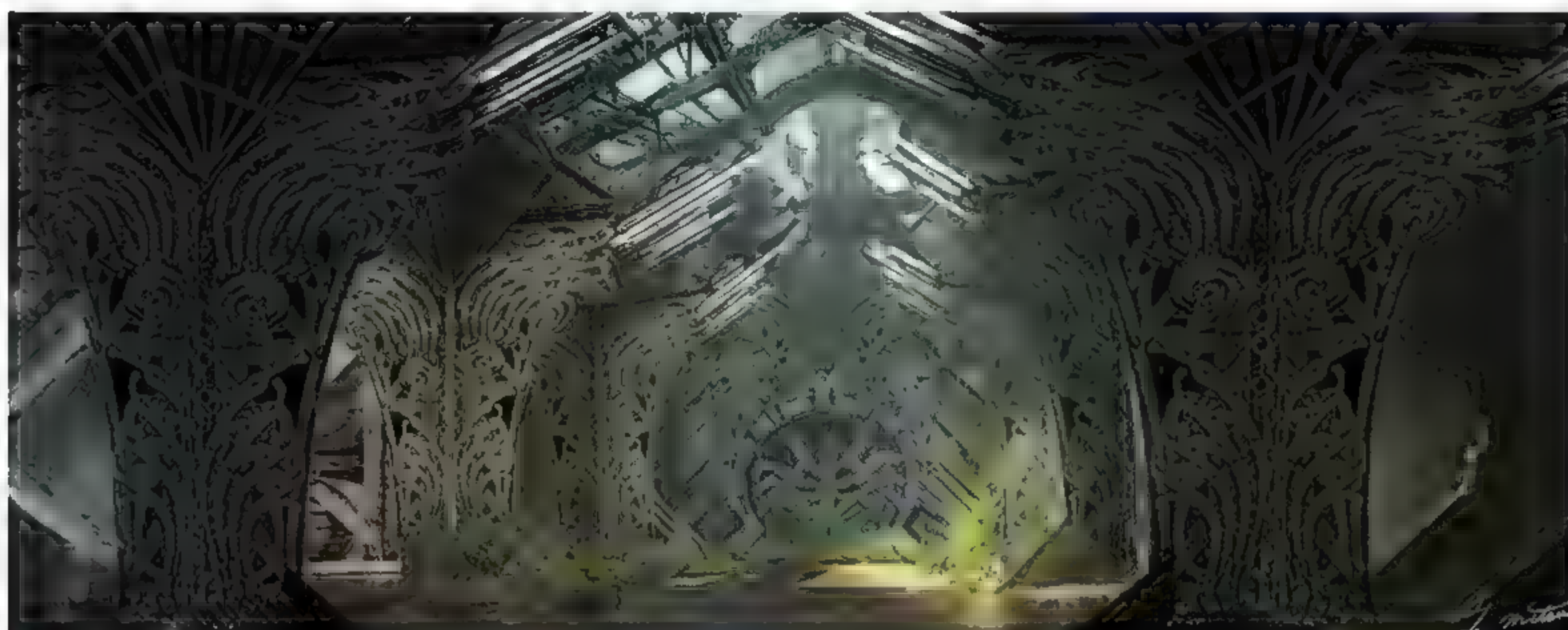
▼ ボスエリア
【空への憧憬の回廊】

# 機械遺跡 Ruins of Machina

巨大な戦艦のような兵器が眠る遺跡。内部のエレベーターは、動力装置を起動することで利用可能になるが、それと同時に防衛用の砲台や機械兵も動き出してしまう。

## モチーフ of Dungeon ロンカ遺跡 from FINAL FANTASY V

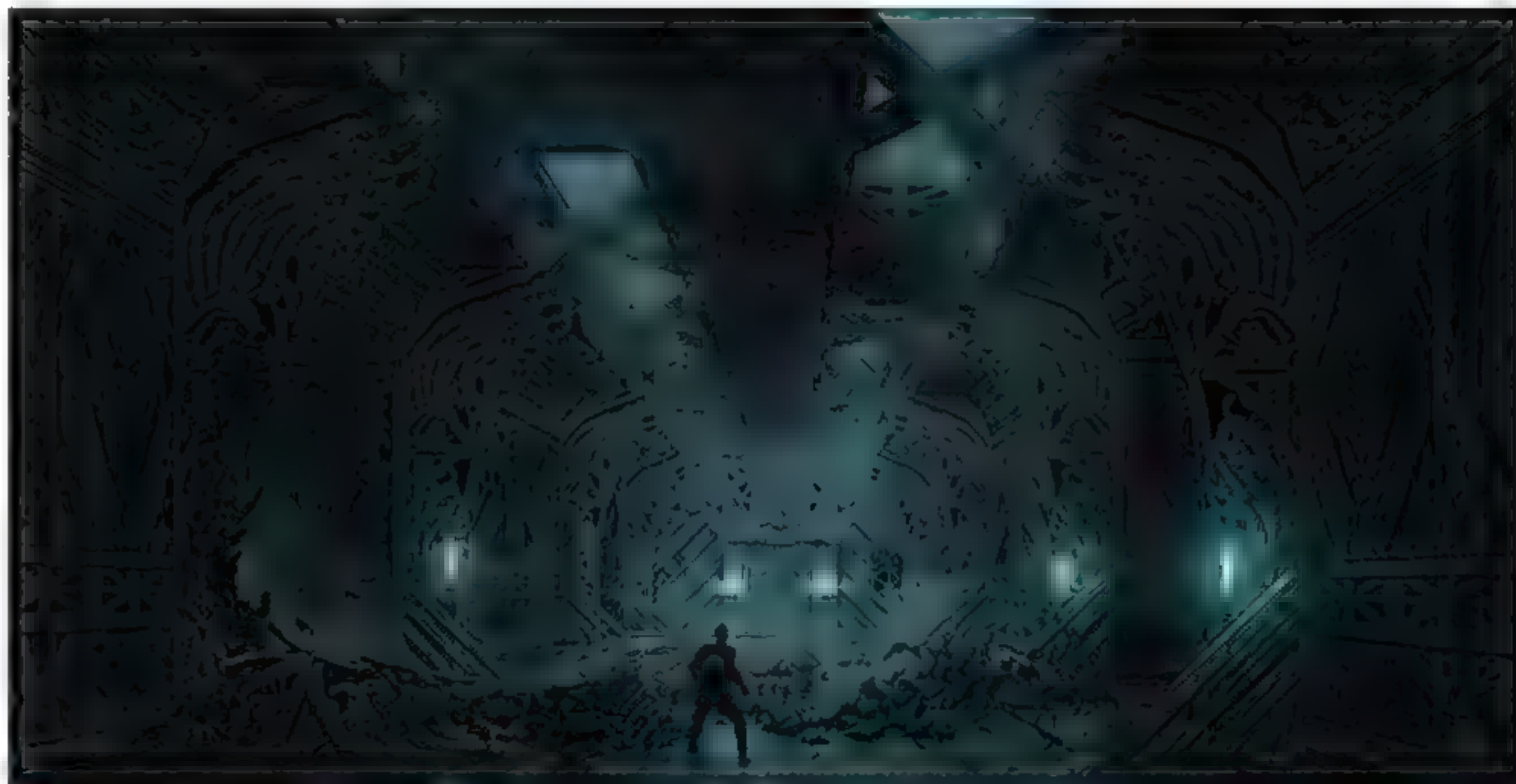
かつて天空に浮遊していた、古代ロンカ文明の遺跡。長らく地中に埋まっていたが、エクスデスにあやつられたタイクーン王の手によってふたたび浮上した。ここに納められていた土のクリスタルが力を使い果たして壊れた結果、暗黒魔道士エクスデスが復活を果たす。

はどうほう

←ロンカ遺跡の入口を守る砲台ソルカノンは、エネルギーを充填したのち『はどうほう』を撃ってくる強敵。

▲エントランス
【世界巡る旅人が歩んだ歩廊】

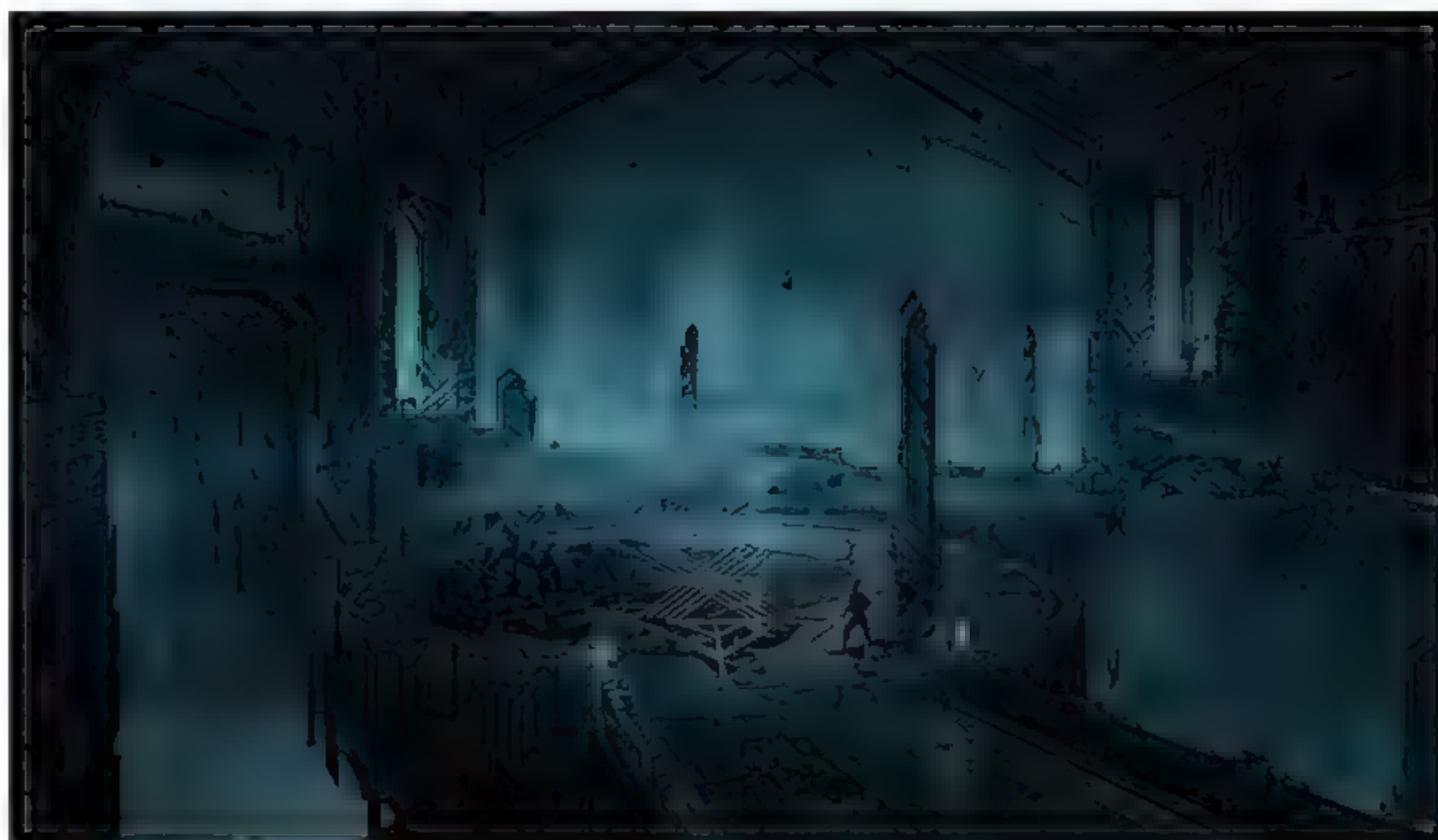
►広間
【世界巡る旅人が歩んだ歩廊】

赤い部分が可動部

カプセル回り詳細

◄砲台

▲ 通路
【交差する世界に翻弄されし回廊】

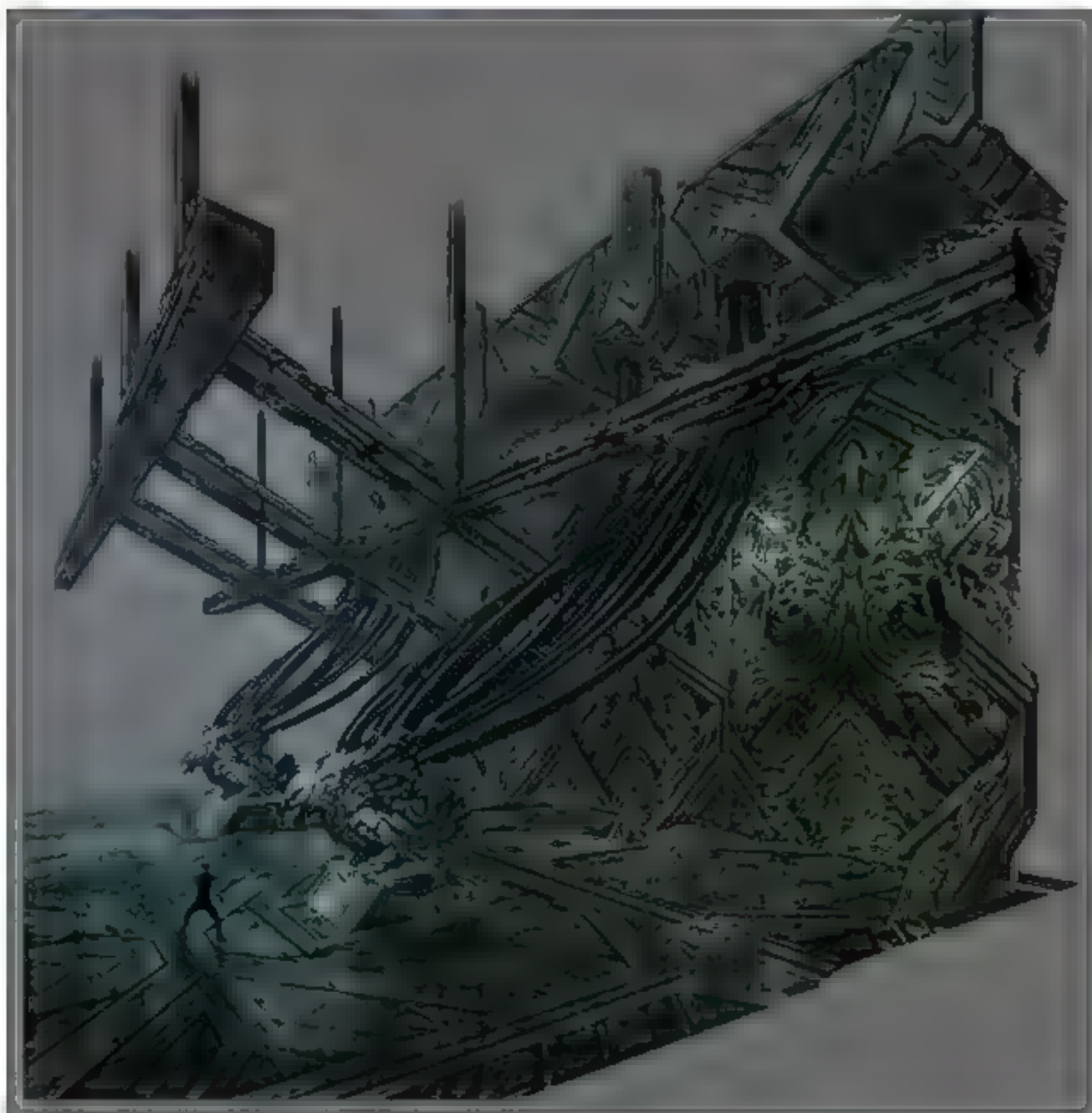
▼ 地下空洞
【封じられし力に挑む者の墳墓】

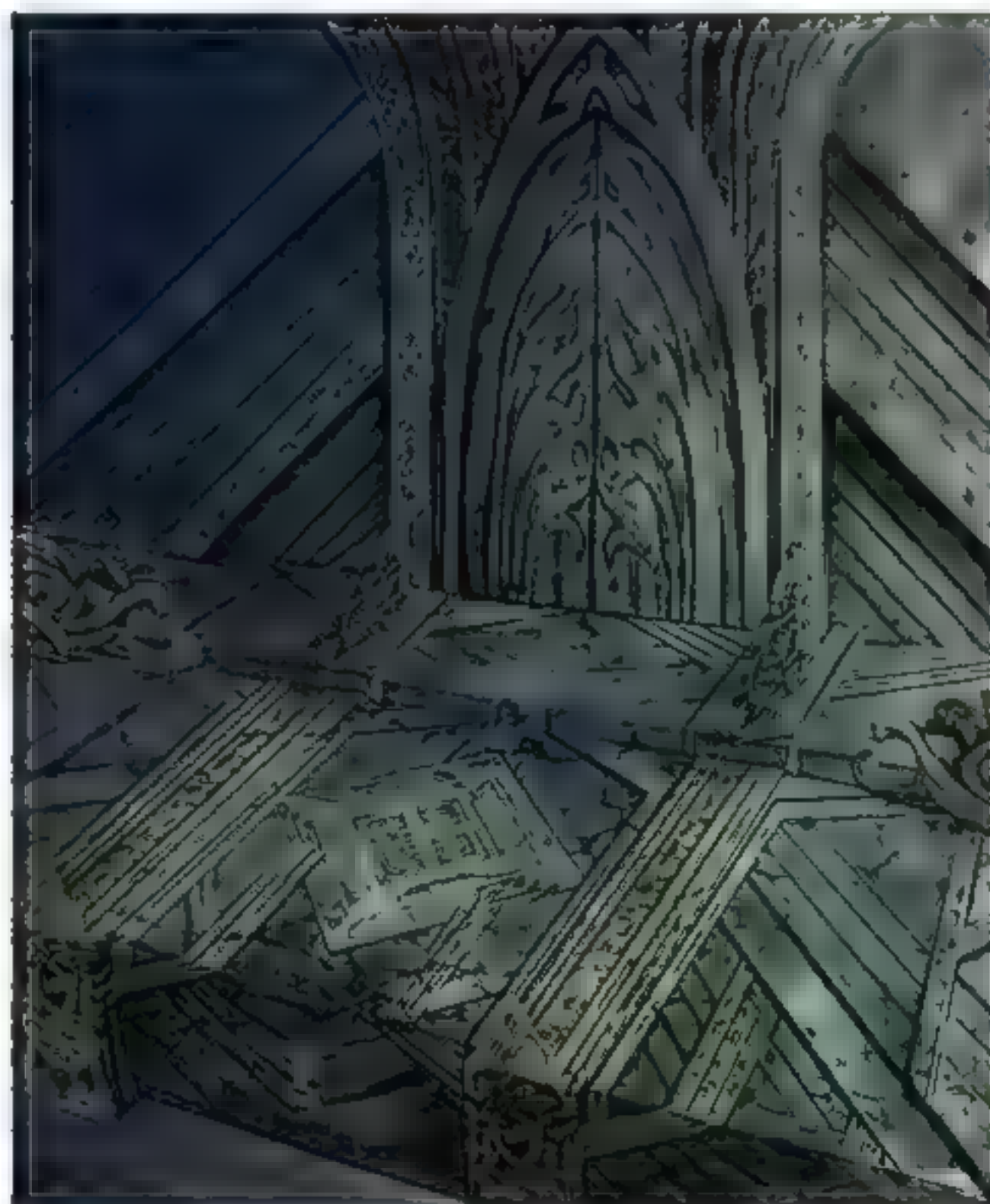
▲ 動力装置

► 地下空洞(側面)
【封じられし力に挑む者の墳墓】

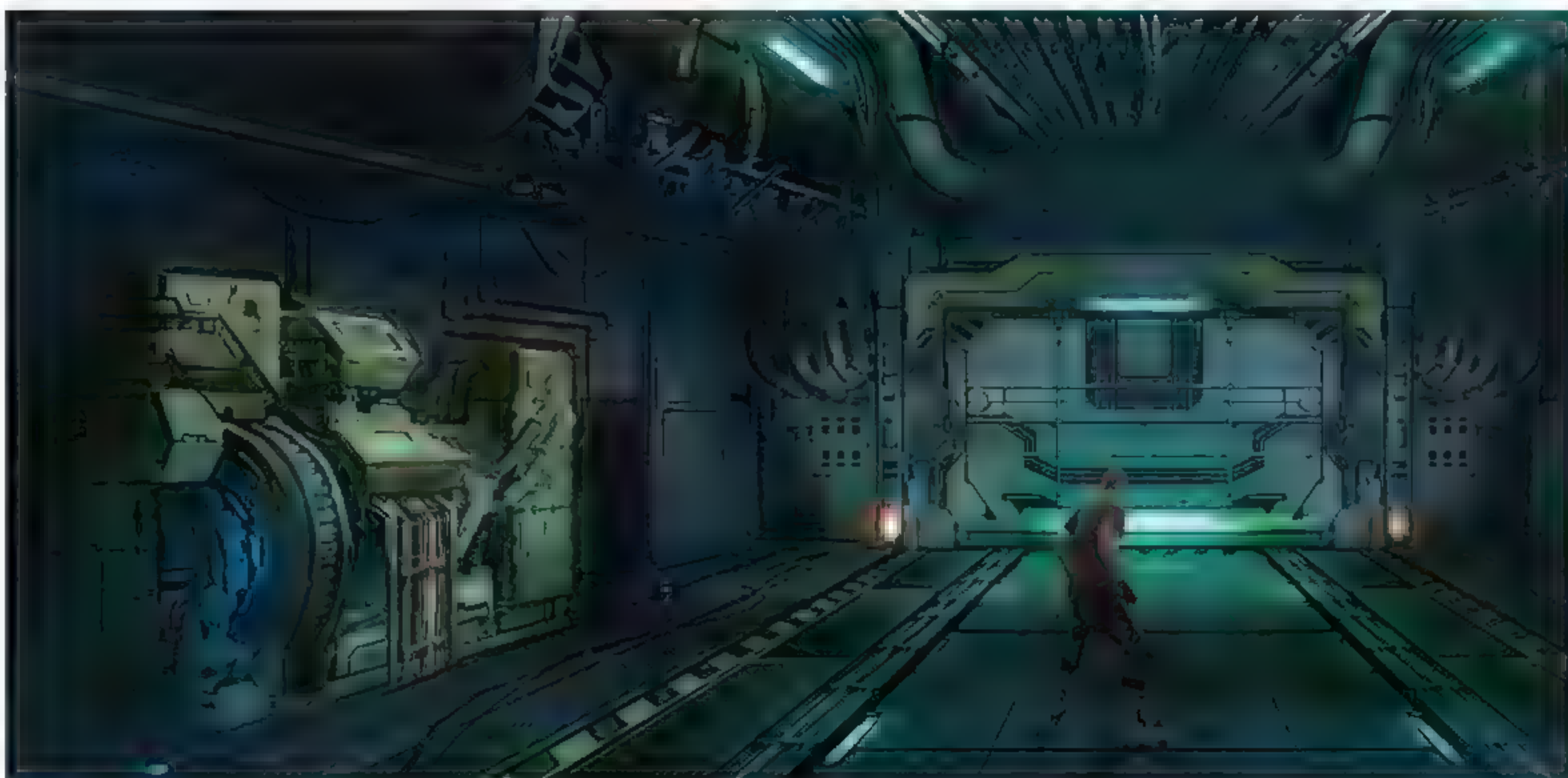
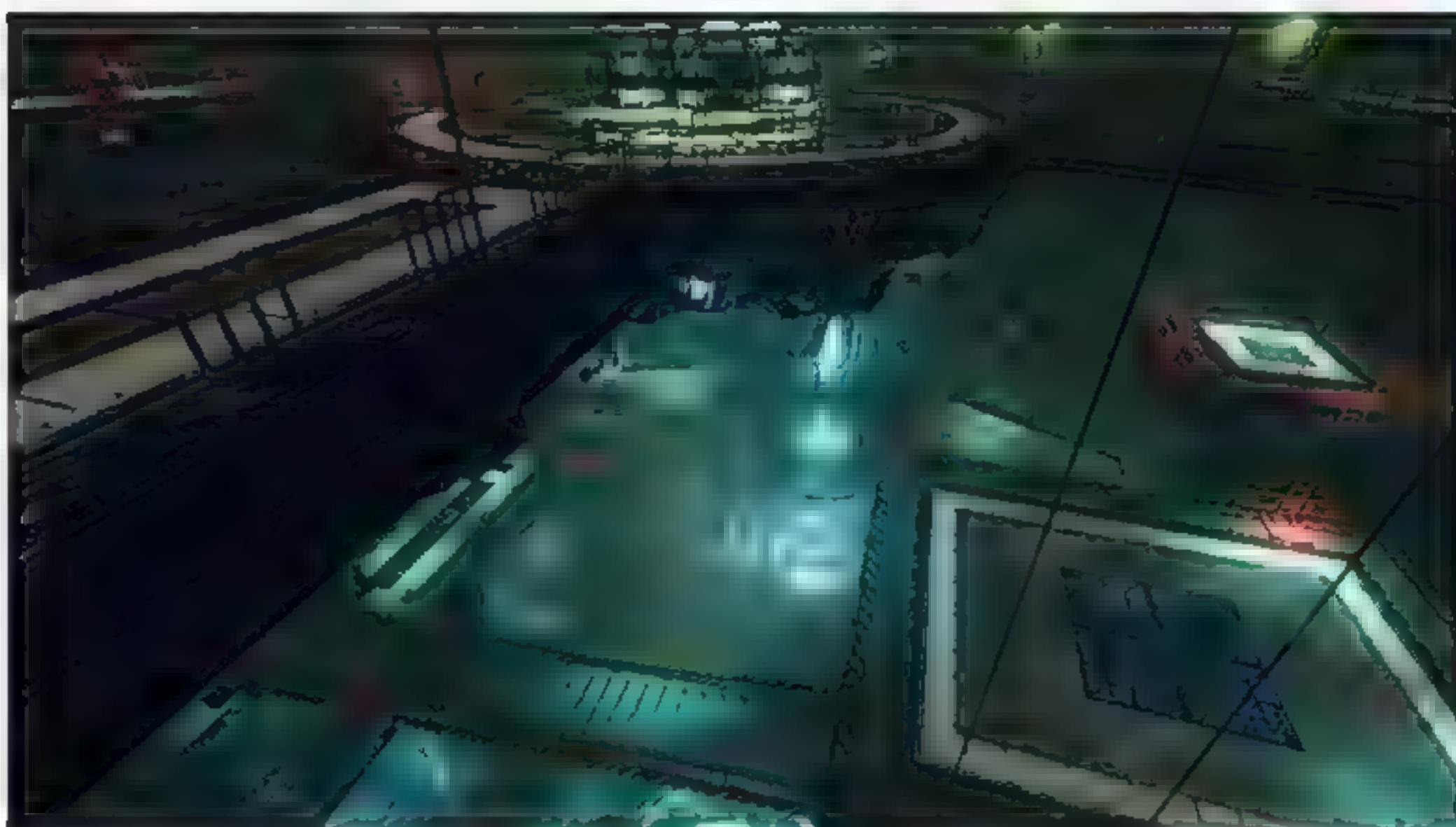
► 巨大砲台
【封じられし力に挑む者の墳墓】

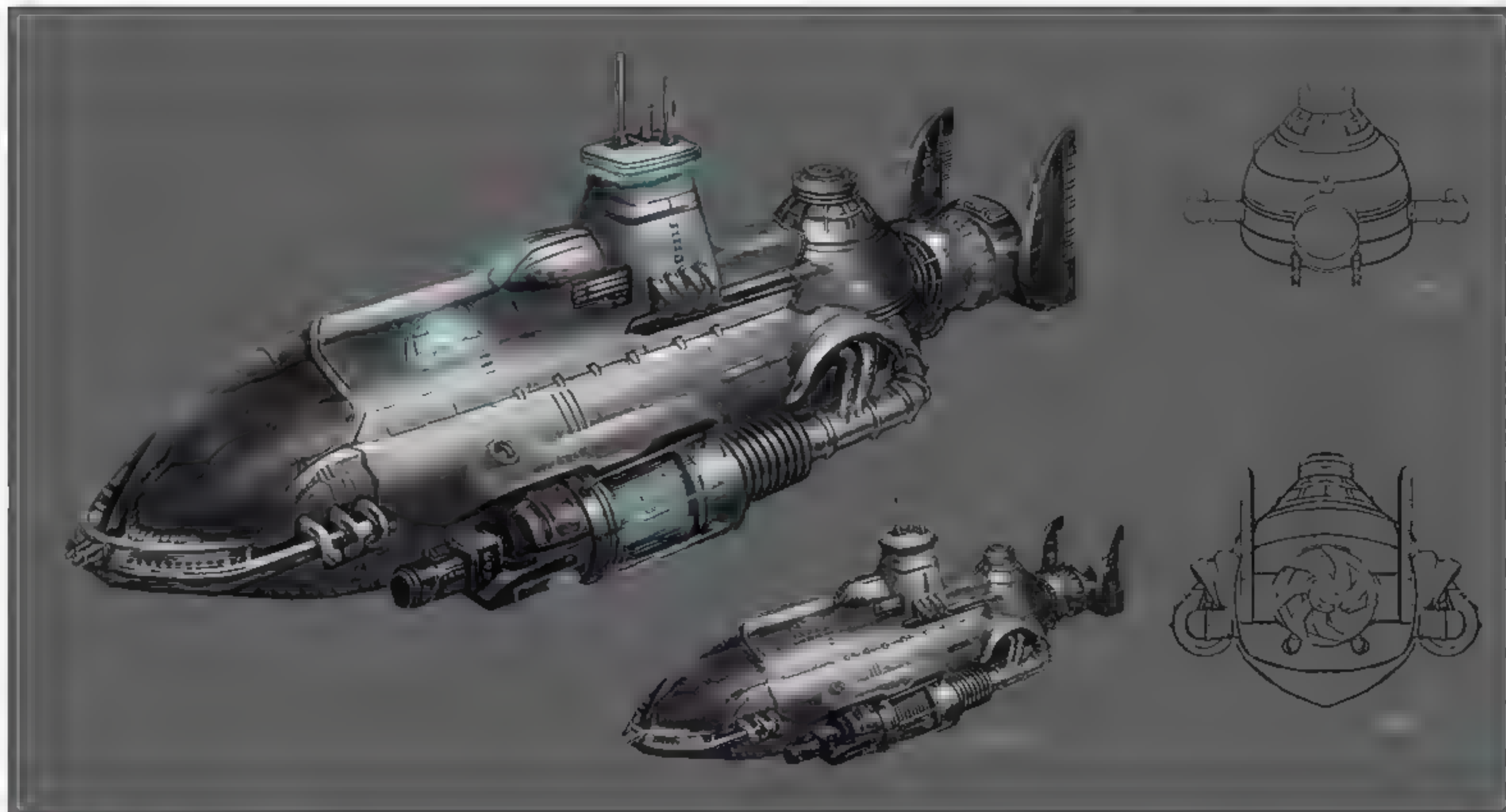
とてつもない威力の波動砲を発射する砲台。離れた位置にある2ヵ所の動力源を壊すとエネルギーの充填が止まり、発射を阻止できる。

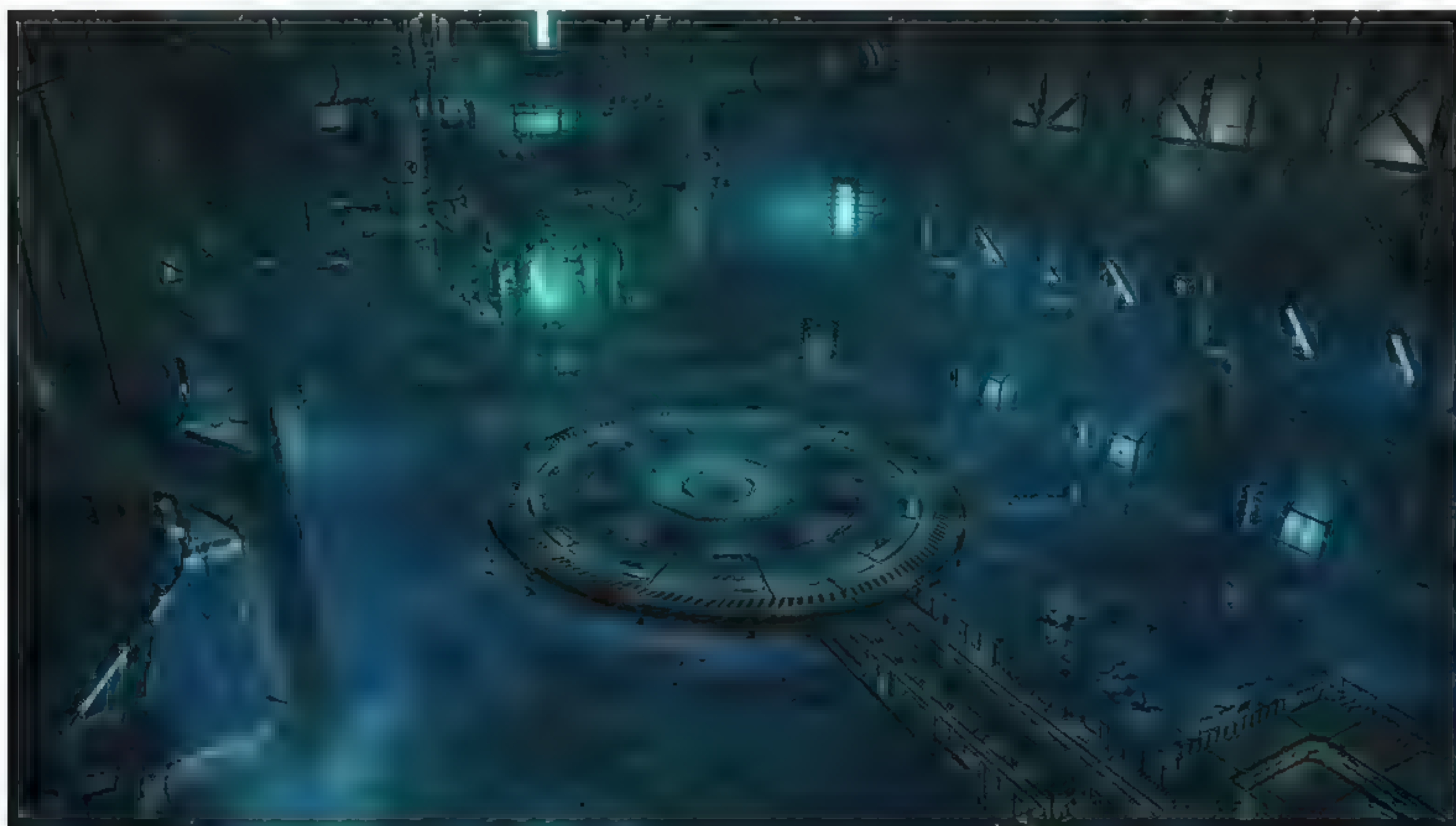
■ソルカノン

▼ ボスエリア
【法則乱れし無間のフロア】

▲ ボスエリア（詳細）
【法則乱れし無間のフロア】

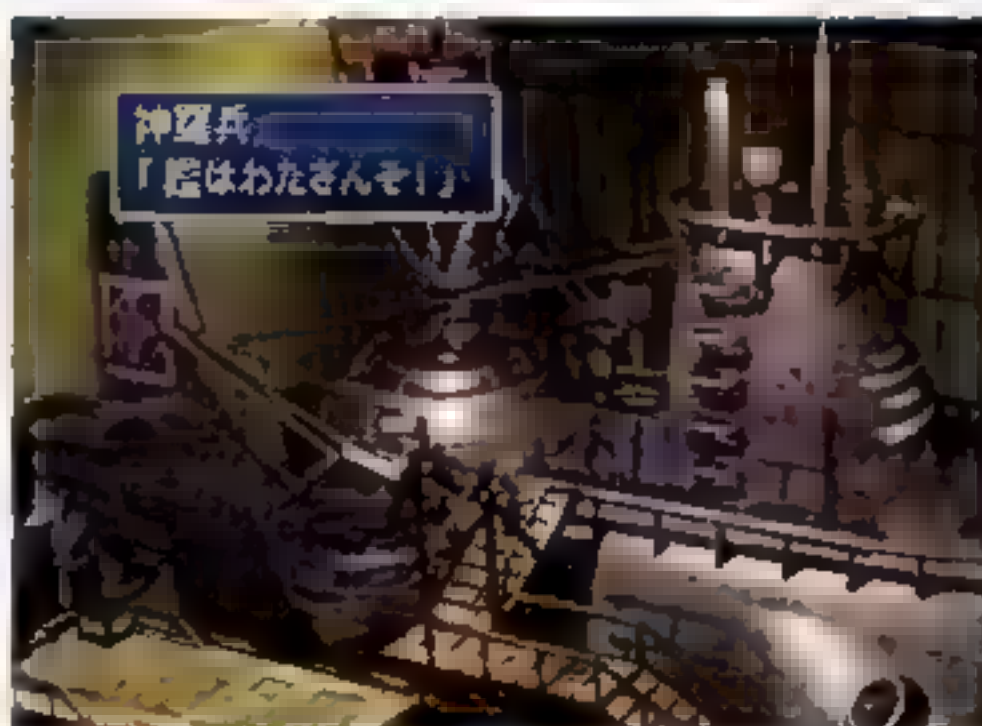
▼ ボスエリア（奥の段差と扉）
【法則乱れし無間のフロア】

## 海底神殿 Sunken Shrine

水のクリスタルが安置された、海の底にある建物。扉の開閉に関わる電源機材や、衝撃を受けると放電する電力貯蔵設備など、電気にまつわるギミックが多い。

▲電源ジェネレータフロア
【怒りの声を上げる者たちの発電区】

▼タンク密集フロア
【怒りの声を上げる者たちの発電区】

▲潜水艦
【星蝕みし者たちの船渠】

▼ボスエリア
【虚飾から目覚める途：下層部】

## モチーフ of Dungeon 海底魔晄炉

from FINAL FANTASY VII

ジュノン近海の海底に建設された、魔晄エネルギーを吸い上げるための施設。潜水艦ドックが併設されており、クラウドたちはここの潜水艦を奪ってヒュージマテリアの争奪戦を神羅カンパニーとくり広げた。

←潜水艦は銀色と赤色の2種類あり、ヒュージマテリア争奪の成否によって、最終的に手に入る船体の色が変わる。

## 古代人の塔 Ancients' Tower

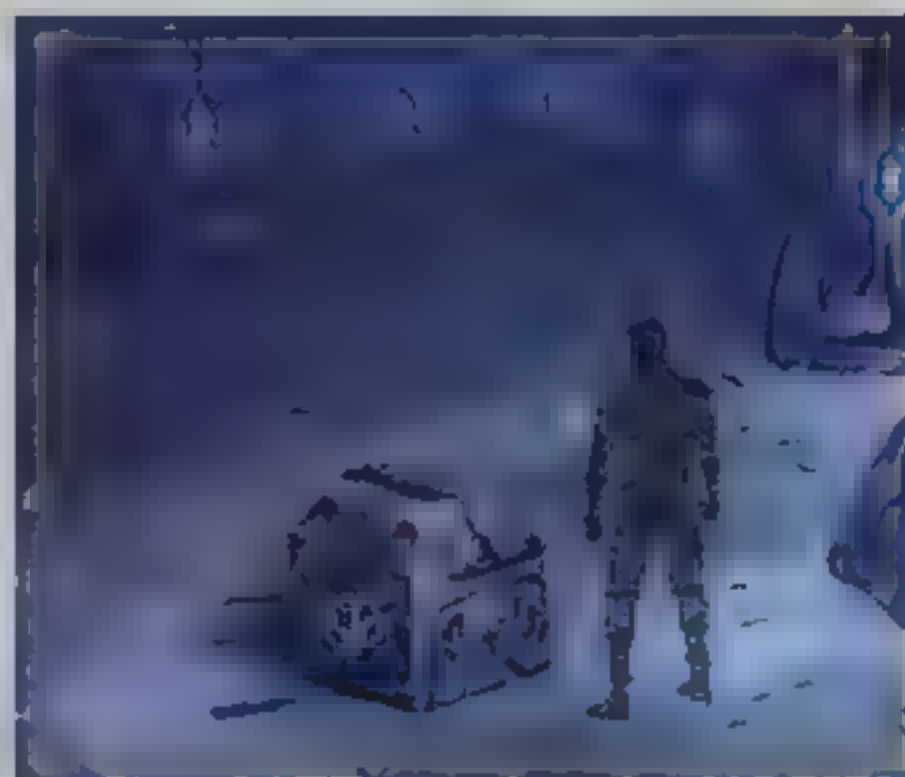
突然姿を現した、古めかしく巨大な塔。階段での移動と魔法陣による転移で進む場所が混在し、見た目の似た部屋がつづくこともあって、非常に迷いやすい。壁や床の一部は、ひび割れてもろくなっている。

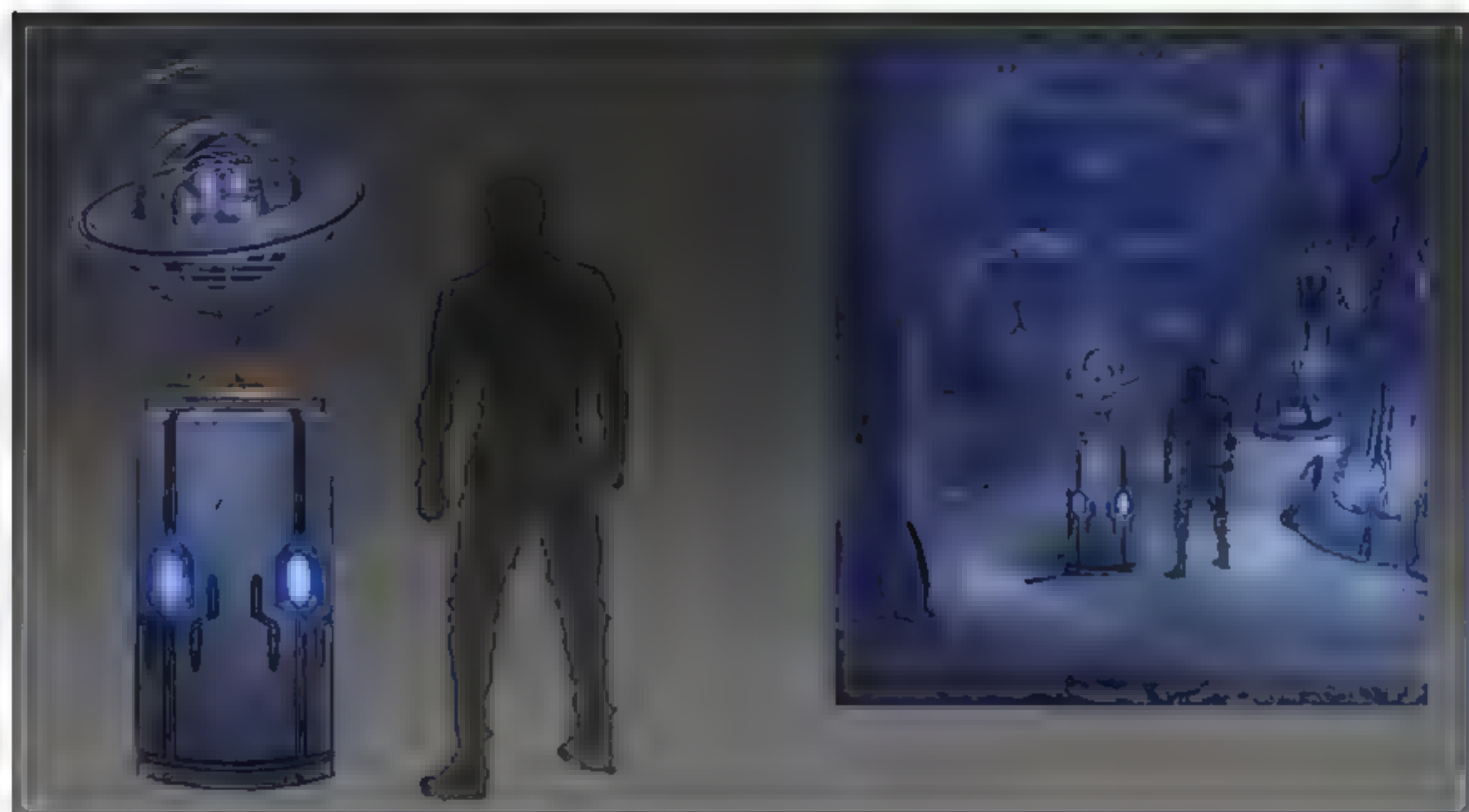
### モチーフ of Dungeon デルクフの塔 from FINAL FANTASY XI

クフィム島の中央に建つ、古代ジラート文明の遺跡。上層、中層、下層に分かれており、最上階には天輪の場と呼ばれる広間が存在する。ジュノ大公カムラナートとその兄弟エルドナーシュが、神々が眠る「真世界」への扉を開くためにこの塔を利用した。

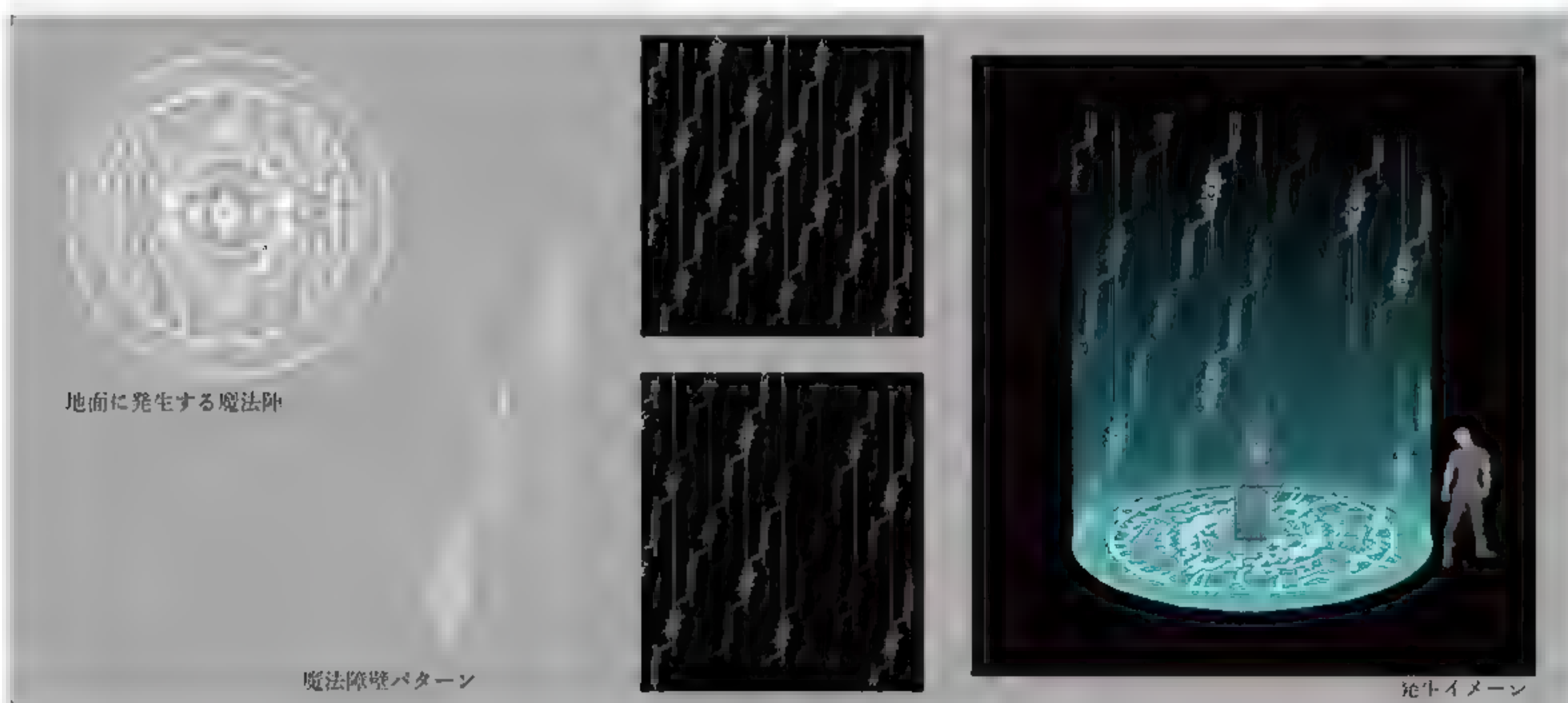
↑塔の内部には、巨人族や魔法の壺の魔物などが出没する。

▼広間
【4階：認証されし古の間】

宝箱デザイン案

◀鍵入りの宝箱

塔のなかで使う鍵が入った宝箱。通常の宝箱とは形状や色が異なり、中身が重要なアイテムであることを暗に示している。

◀ 魔法障壁発生装置

▼ 魔法障壁

古代人の塔に設置されたトラップ。特定の範囲内に足を踏み入れると、筒状の魔法障壁が出現し、中央の装置を破壊するまで閉じこめられてしまう。

地面に発生する魔法陣

魔法障壁パターン

発生イメージ

魔法陣

▲ 魔法陣と水晶

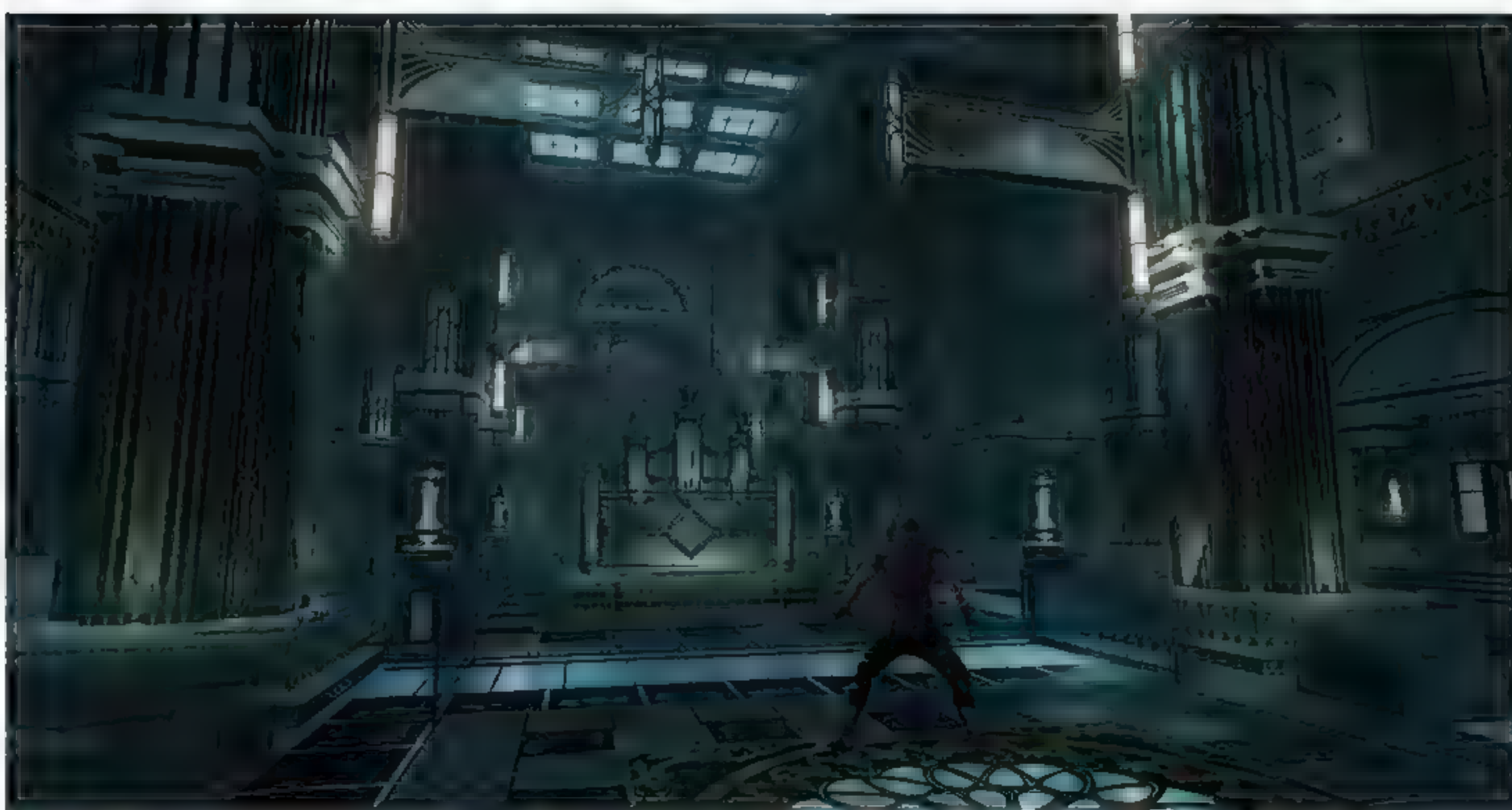
古代人の塔の最上層へ転移するための魔法陣。最初は起動していないが、3色の結晶を調べて輝かせると、結晶の輝きに反応して魔法陣も段階的に光っていく。

## 不夜城 Vigilia Court

双塔の高層建造物。黒を基調とした内装は美しく整っているが、城内は混沌から生まれた魔物たちの巣窟となっている。ところどころに障壁が張られ、別の場所にある魔力タンクを壊さなければ通れない。

### モチーフ of Dungeon 王都城 from FINAL FANTASY XV

ルシス王子ノクティスが生まれ育った王城。ノクティスが旅立った直後にニフルハイム帝国に攻め落とされ、クリスタルを奪われてしまった。なお、城内にある美しい庭園の様子は、前日譚を描く映像作品『ブラザーフッド FFXV』で見ることができる。

⬆旅立ちから10年後、帰郷を果たしたノクティスたちは、王都城で待ち受ける宿敵アーデンとの決戦に挑む。

▲ 大広間
【救済と裏切りの門口】

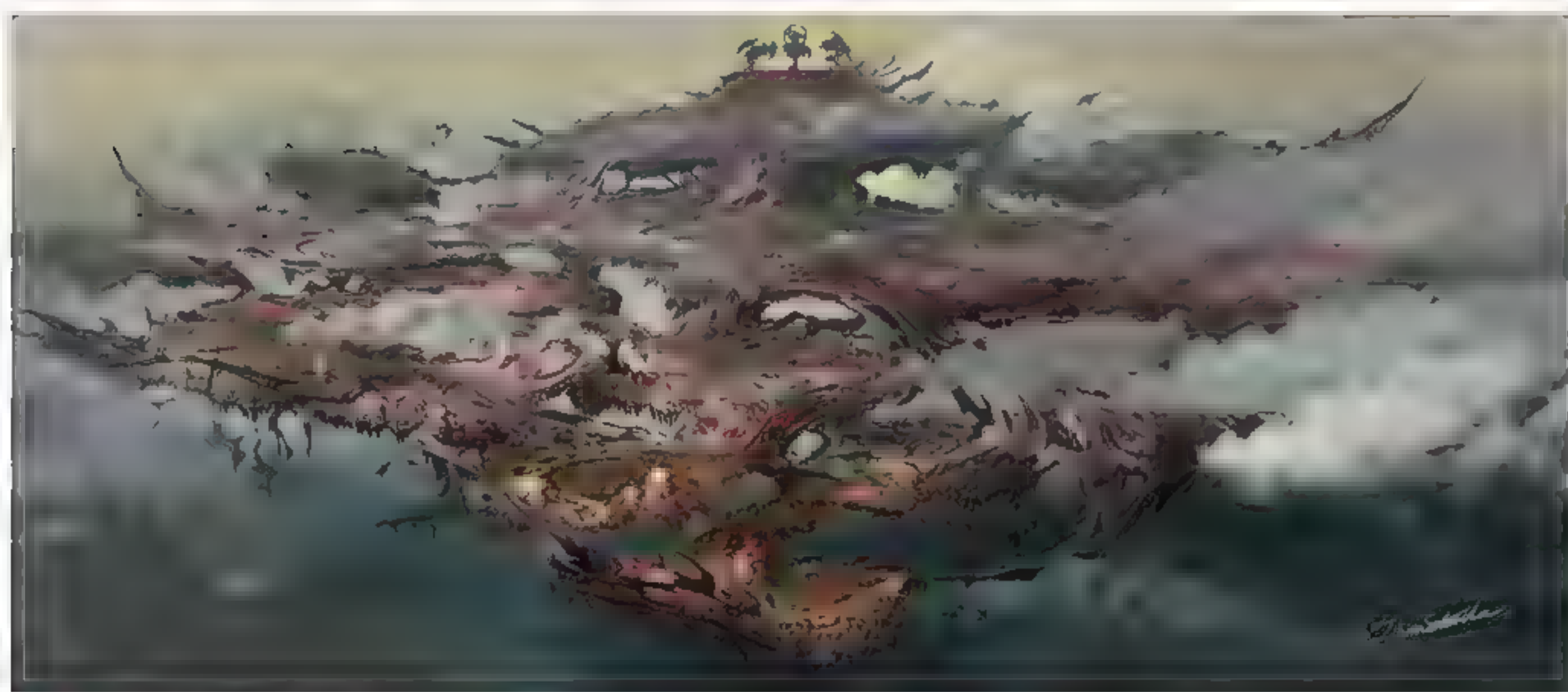
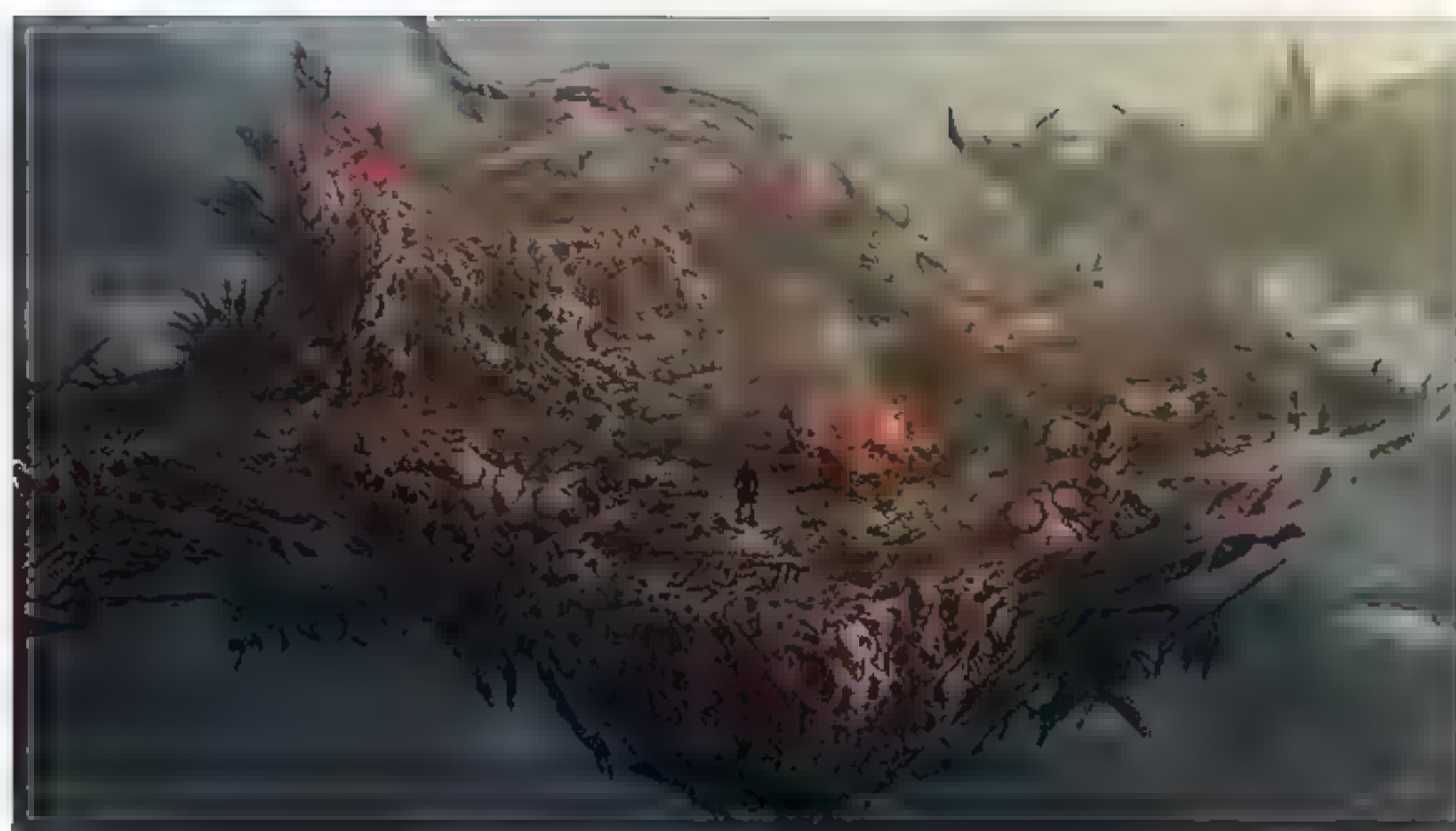
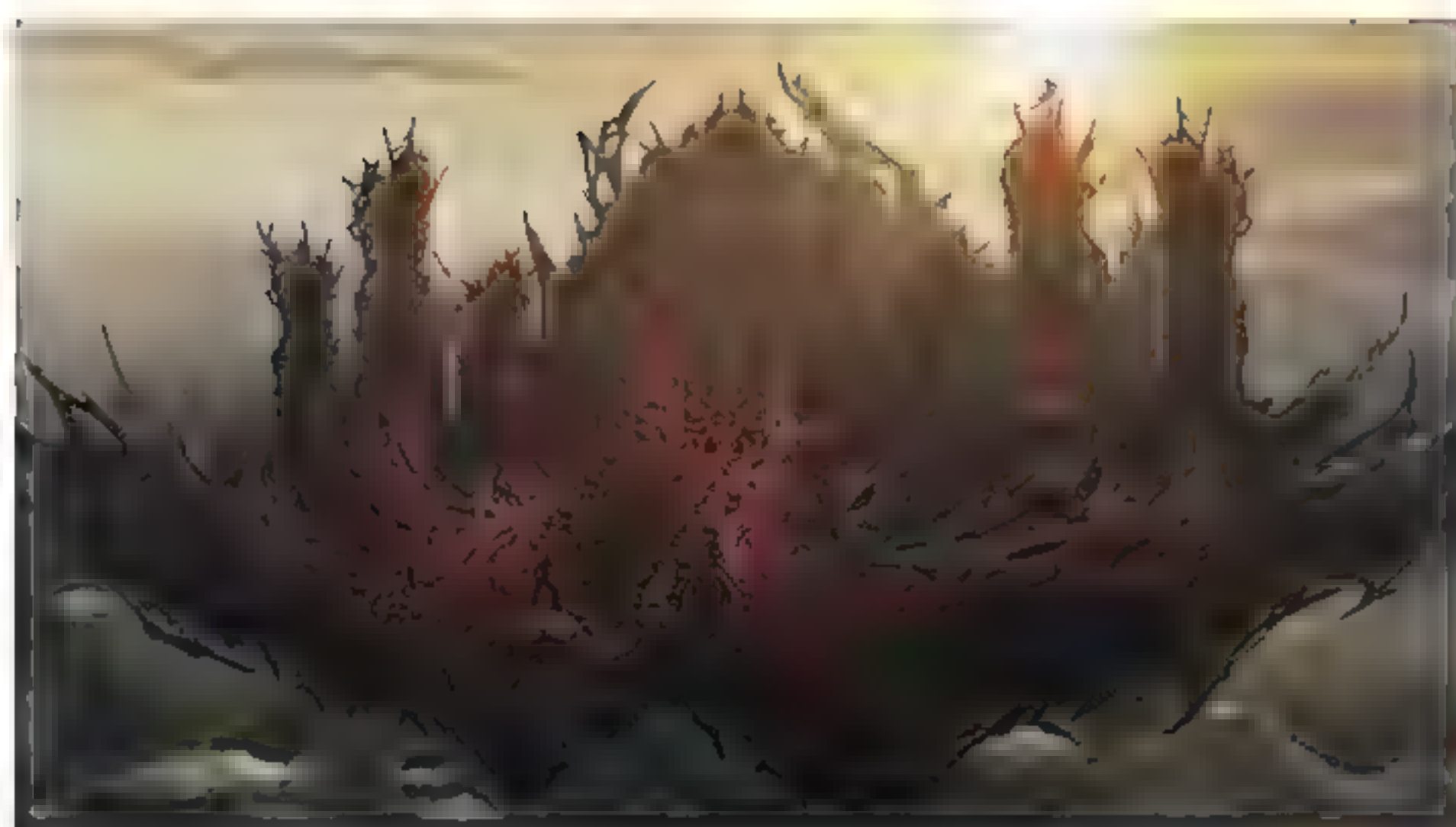
▼ 最上層
【選ばれし王の夜明けの間】

## 闇の大陸 Terra Tortūra

魔力に似たエネルギーが大量に蓄積された浮島。3ヵ所に立つ巨大な石像は、魔導の力に深く関わる神々をかたどっているらしく、攻撃を受けると強力な魔法で反撃を行なう。

### モチーフ of Dungeon 魔大陸 from FINAL FANTASY VI

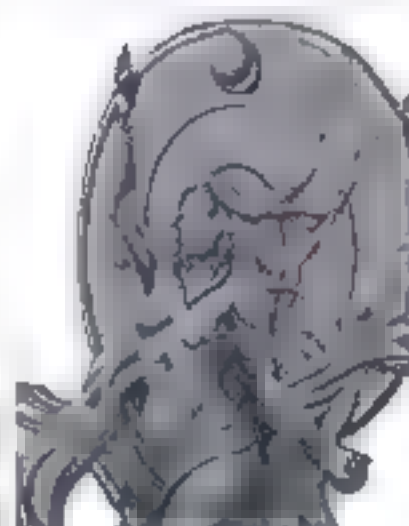
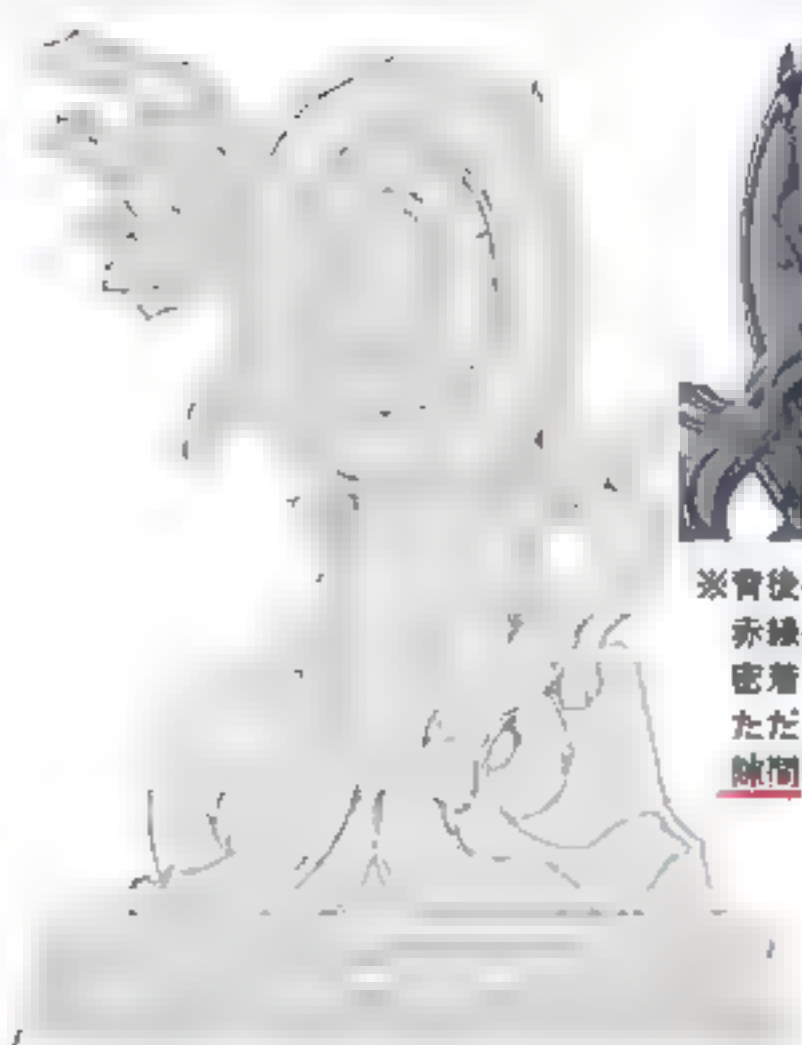
目覚めかけた三闘神の力によって浮上した大地。ここでガストラ皇帝を亡き者にしたケフカは、手に入れた三闘神の力を暴走させ、世界を崩壊させた。

←三闘神の像は、お互いに向き合うことでそれぞれの力を中和させていたが、ケフカがそのバランスをくずしてしまった。

▲全景 イメージアート

►浮き島
【闘う心を手にした道】

◄ボスエリアへの扉
【破壊を願う道化の大道】

ボスエリア
【破壊を願う道化の大道】

※彫像なので触れている箇所は
わざわざ隙間を開けずに密着させて良いです。
（強度確保の意味合いも取れます）

※翼は左右で若干欠け方に
差があります

巨大石像①
【闘う心を手にした道】

巨大石像②
【愛を知った道】

※背後の円盤との間は隙間はありません。
赤線の部分も全て円盤にレリーフ状に
密着しています。
ただし、後頭部上部の頭の丸み分だけ
隙間があります

円盤

巨大石像③
【仲間を求めた者たちの道】

※正面のデザイン画から見える反対側を
参考にしてください。
（左右シンメトリーである必要はありません）

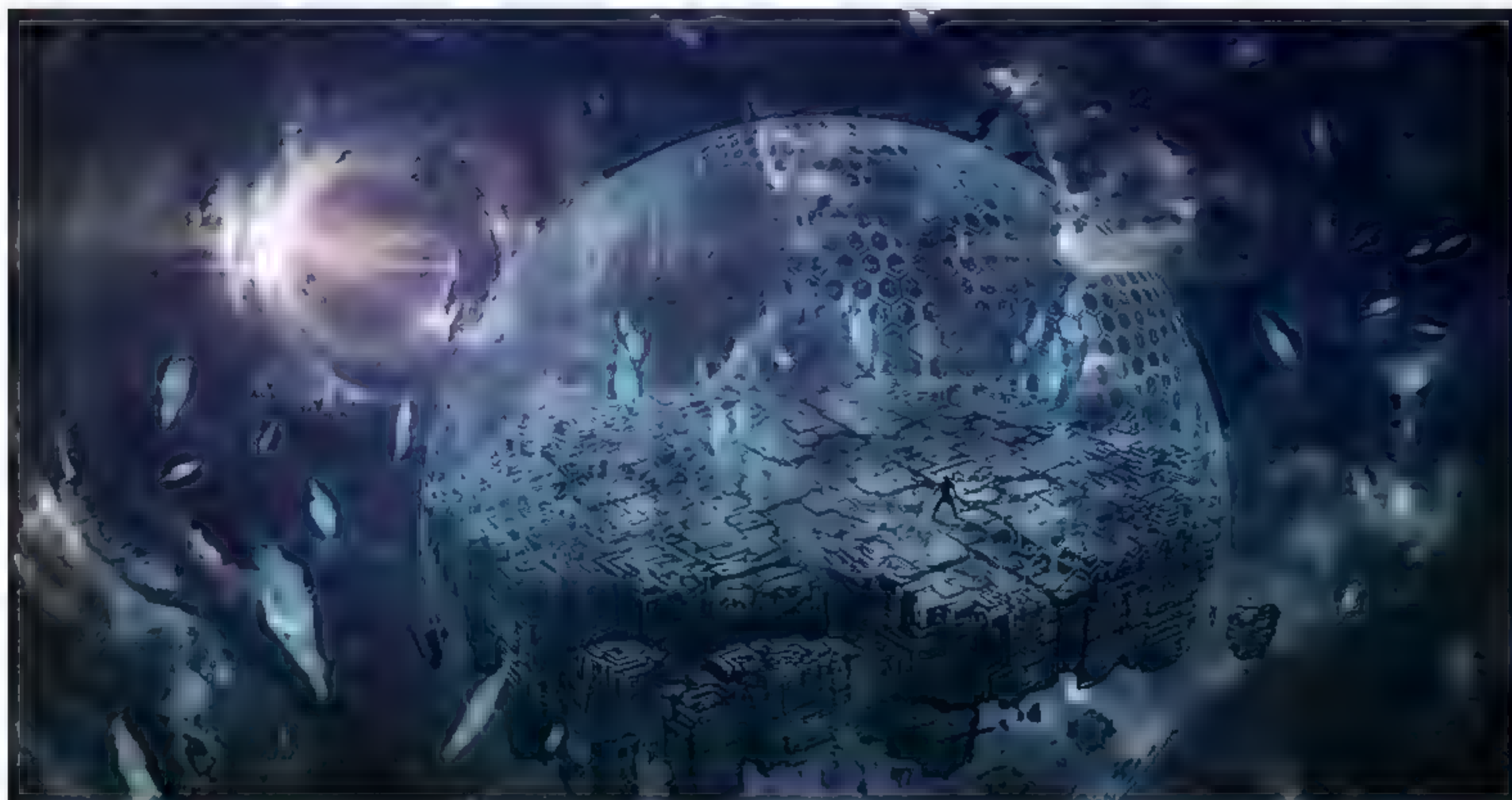
# ステーション19　Station 19

異なる次元に存在する、ストレンジャーをコーネリアへ送りこむための施設。超文明を持つルフェイン人たちは、この場所から旧世界（コーネリアがある世界）の光と闇の均衡を図ろうとしている。



▶ 回収ポイント

▼ 草原

▼ 流転空間

# REPORT ANALYSIS
レポートアナリシス

物語の舞台となるコーネリアの世界とルフェインの関係など、ストーリーの背景をくわしく把握するには、アーカイブで読める資料の解読が不可欠。愚者の手記とルフェインレポートの全文を、解説とともに公開しよう。

## 愚者の手記

アストスが書いた手記。再創生を経ても記憶を保ちつづける彼の立場で、土地や人物などについて記されている。

### 愚者の手記 -01-
**カオス神殿について -1-**

入手条件 【カオス神殿】「終末に現れし戦士」を開始する

ルフェインの記録上には、この建造物は存在していなかった。ストレンジャーをこの世界に派遣するようになってから、観測されるようになった施設。闇の濃度が濃くなるこの施設の出現した理由はいまだに不明――いや、きっと「あなたたち」なのだろう……
カオスとなったあなたたちが強く願い、引き寄せるための場所。
始まりにして終わりの場所がここになるのだろう。

### 愚者の手記 -02-
**コーネリアについて**

入手条件 【？？？】「死闘」をクリアし、「コーネリアの光」を開始する

白を基調とした美しい城がそびえるコーネリア。
カオスという闇におびえるも、人々は明るくたくましく生きている。それは、王家という希望が彼らを支えているからだろう。
セーラ姫の笑顔は月の癒し、ミア姫の笑顔は太陽の爛漫と、民衆たちの大きな支えとなっている。
そして、ルカーンの予言の一節「光の戦士」の存在もまた、民衆たちの心の支えとなっているようだ。

### 愚者の手記 -03-
**カオス神殿について -2-**

入手条件 【カオス神殿】「終末に潜みし幻想」を開始する

私が観測する限り、この場所にこの神殿は無かった。
だが、ある時期を境にこの施設は姿を現した。
その異変を気に留める者は誰もいなかった。
なにかが起きたのだ。
誰の干渉も受けない遠い未来に、この場所が出来るきっかけとなるなにかが――

### 愚者の手記 -04-
**ビッケについて**

入手条件 【海賊のアジト】「碧の記憶・己の正義を貫いた者」で特定のスフィアに触れる（→P.201）

カオスを追う者を私のもとへ案内することを条件に、ビッケという海賊に私の持つ知識の一部を授けた。
私を初めて見る人間たちとは違い、私の言動、存在に疑い、嫌悪をにじませるようなことはなく、快く同意してくれた。利用できるものを利用するという海賊の長としての合理的な判断だったのだろう。くだらない冗談を口走るが、興味深い人間だった。
私の知識の付与が、この世界の流れを変えるきっかけとなってくれることを祈る。

## 解説

### この世界のカオス神殿
関連：愚者の手記-01-、-03-

本作に登場するダンジョンの大半は「別の時空に存在する場所をルフェインが模造して送りこんだもの」だが、カオス神殿の出現にはルフェインは関与していない。カオス神殿は、「未来に存在するカオスのための施設」としてコーネリア世界に姿を現した。つまり、「本作の物語の最後にジャックと仲間たちがカオスになったという事実」が過去に影響をおよぼした結果の産物と言える。

### ビッケとアストスのつながり
関連：愚者の手記-04-

アストスはあらかじめビッケと接触し、カオスを追う者――すなわちジャックを自分のもとへ案内させる見返りとして、知識や技術をビッケに分け与えていた。ちなみに、海賊のアジトでのバトル中にビッケがしゃべる「ダークエルフの武器だ。すげえだろ！」「もらいもんの船だぞ、壊すなよ！」などのセリフは、彼の斧や船がアストスから与えられた物品であることを示している。

### 第○の時空
関連：愚者の手記-05-、-06-ほか

本作の世界に存在するダンジョンは、ルフェインが別時空にある地形や施設を模して作ったものだが、それぞれの別時空は歴代FFシリーズのナンバリング作品の世界がベースになっている。愚者の手記のなかにたびたび出てくる「第○の時空」という言葉は、「モチーフとなった場所がどの作品の世界のものか」を表しているのだ（たとえば、「第2の時空」なら『FFⅡ』の世界）。

### 愚者の手記 -05-
## 海賊のアジトについて
入手条件 【海賊のアジト】「探求の始まり」を開始する

この地域を歪ませるため、水棲の魔物などの要素を抽出し、類似点の多い第14の時空の伝承を基に地形の模造を決めたようだ。
当初の観測からは想定していなかったが、本来港町に拠点を設けていた海賊が、この場所を拠点とするようになったのは、元の時空の影響を受けた結果なのかもしれない。

### 愚者の手記 -06-
## 西の城について
入手条件 【西の城】「ダークエルフ」を開始する

第2の時空の彼方。
とある惑星に策謀に長け、暴虐の限りを尽くす君主がいたらしい。
この場所は、その暴君にゆかりの深い場所を模造している──とのことだ。
ならば、この場所は世界を歪ませる場所として十分な力があるのかもしれない。私が彼らの思い通りに動けばの話だが……

### 愚者の手記 -07-
## 黒水晶の機能について
入手条件 【西の城】「ダークエルフ」で特定のスフィアに触れる(→P.167)

彼らは時空間移動の際、邪魔になる記憶を消去され、使命だけを残し世界へ運ばれる。そして、この世界にこびりついてしまった過去の記憶は、彼らをあらぬ方向へ傾けてしまう。
彼らの黒水晶には、元々時空間移動の際に失う記憶を一時的に保管する機能のほかに、持ち主の過去の記憶を呼び集め、黒水晶そのものが時空を超え世界に残り続けるという性質もあるようだ。
この機能を利用しない手はない。
彼らは取り戻す必要がある。目的を見失った渡り鳥には導きが必要なのだ。

### 愚者の手記 -08-
## クリスタルについて
入手条件 【白き霊峰】「過去の幻影」で特定のスフィアに触れる(→P.179)

不安定な世界を効率よく維持するために、彼らが安置した結晶体──4つのクリスタル。
世界の持つ原初の力ともいうべき元素の力を引き出し、制御、均衡を図る装置。地震や大火、洪水に嵐、それら自然の脅威を恐れ続けてきた人類にとって、その存在は、まさに秩序の神のように映ったことだろう。
それゆえ、正邪問わず数多の想い、感情がクリスタルに集まり、歪み、そして闇となってカオスが生まれるきっかけになることは、彼らにも想像できなかったわけだが……

### 愚者の手記 -09-
## 5つ目の黒水晶について
入手条件 【海賊のアジト】「探求の始まり」で特定のスフィアに触れる(→P.165)

かつて、この世界には剣と魔法の扱いに長けたひとりの少女がいた。彼女は誰よりも純粋で、世界を平和に導くという強い使命を持っていた。時と場所が異なれば、別の存在としてもてはやされていたかもしれない。
だが、彼女は世界のいびつさに気が付き、人々を導くために闇に堕ちることを願った。
彼女の望みが叶うよう黒水晶と知識を与え、その意志と力を利用した。彼女は黒水晶を手にしたことによって、のちの世界でも彼の目の前に現れ続けることになるだろう。
これで、彼の目的のための重要な4つの因果は、一通りそろったことになる──

### ストレンジャーの記憶消去
関連：愚者の手記-07-

ストレンジャーは、コーネリアとステーション19を行き来するとき、記憶の大半を消されている。これは、記憶という膨大な情報を保持したまま時空間移動を行なうと不具合が生じるためで、黒水晶は消された記憶を保管する機能を持つ。なお、再創生のときにステーションではなくコーネリアで復活するソフィアは、記憶消去の回数がほかの人よりも少ないぶん、記憶が残りやすい。

### クリスタルがもたらしたもの
関連：愚者の手記-08-

世界各地に置かれた4つのクリスタルは、世界の秩序を保とうとしたルフェインが、土、火、水、風それぞれの元素を安定させる目的で配置したもの。しかし、コーネリアの人々がクリスタルに勝手に希望を見いだし、クリスタル信仰がはじまった影響で、世界全体の光の総量が増えることに。その後、バランスを取るべくルフェインが闇を投下したところ、今度は人々が闇に感化され過ぎて、カオスという架空の怪物を恐れるようになってしまう。

### 再創生のあとのネオンの動き
関連：愚者の手記-09-

ネオンは黒水晶を手にしたことでカオスとなる者へ変じたが、世界が再創生されるとコーネリアの民として復活する。彼女は「アストスから黒水晶を受け取ってカオスとなる者と化し、ジャックたちと戦ったのち彼らの仲間に加わる」という過程を、再創生のたびにたどっているのだ。

## 愚者の手記 -10-
### 記憶について

入手条件 【光歪の水郷】「自然の歪み」で特定のスフィアに触れる(→P.169)

特殊な黒水晶の性能ゆえ、彼は記憶だけでなく自身の名前すら覚えていないことがあるようだが、他の者は幻影たちの影響か曖昧ながら記憶の一部が滞留しているようにも感じる。
だが、彼の力が必要ということ以外、計画に関してはうまく思い出せていないようだ。これを利用し、うまく計画に乗せられるかどうか、次回以降経過を観察して判断する。

## 愚者の手記 -11-
### 光歪の水郷について

入手条件 【光歪の水郷】「自然の歪み」を開始する

比較的、後に見つかった第13の時空——そこには神というシステムによって構築された世界があるそうだ。
世界に歪みを与えるために必要な素材が、その世界にあるかどうか観測した結果、この土地が該当したということらしい。
天候を人為的に操作し、自然現象に本来はなかったはずの歪みを与え、闇を創出する。なるほど……確かに目論見通りの結果がこの土地から生まれているようだ。

## 愚者の手記 -12-
### 水晶の蜃気楼について

入手条件 【水晶の蜃気楼】「既視の景色」を開始する

この場所は、第3の時空より発見された秘匿性の高い建造物の伝承を基に模造された。
この世界に存在する「ミラージュの塔」と呼ばれる施設のプロトタイプに該当する。ここでの実験結果がミラージュの塔へ転用、運用されるようになったようだ。
本物が出来た今となっては、この施設は機能を残したまま世界の歪みそのものに堕ちてしまった。

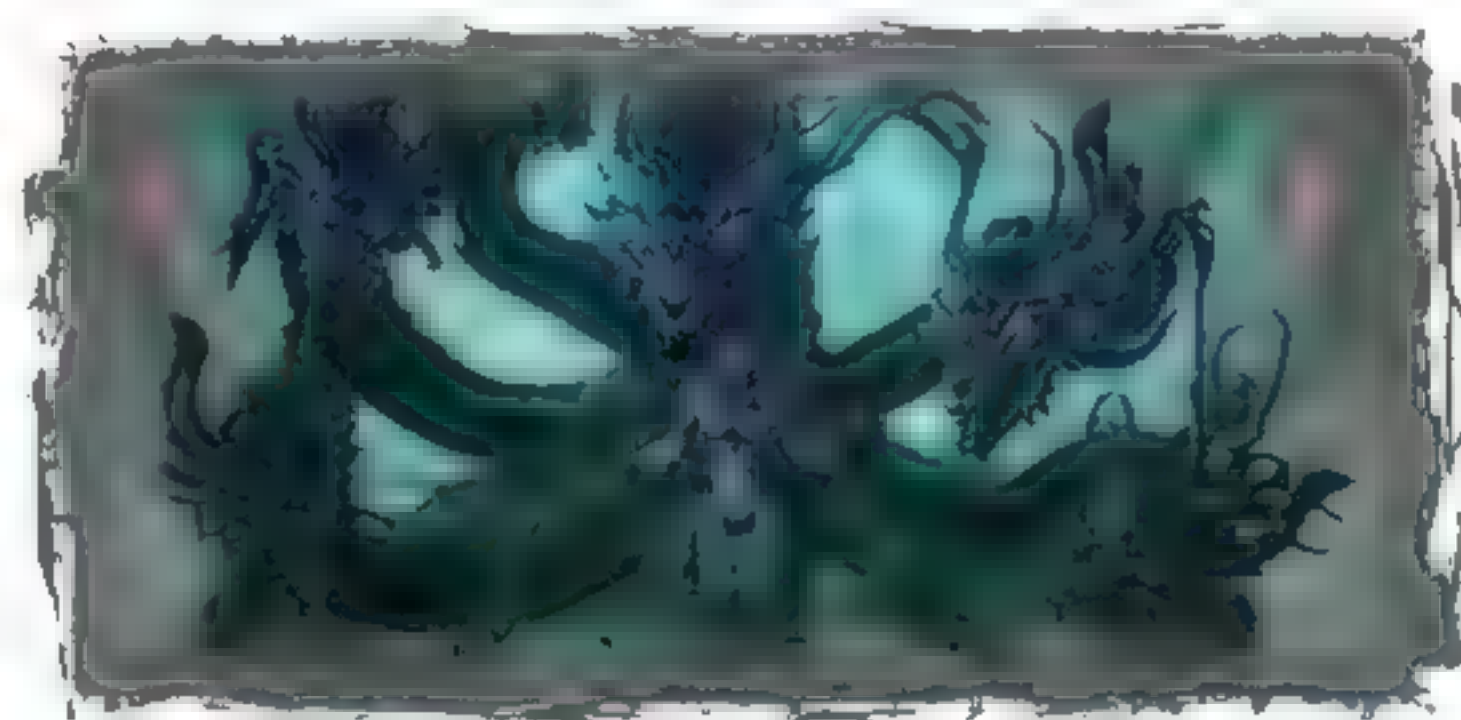
## 愚者の手記 -13-
### 浮遊城について

入手条件 【浮遊城】「風の追憶」を開始する

天空より彼方、ここはどこよりも地上を見下ろす場所に存在する。
かつての人間が、この場所から世界各地へ移動するため、この施設を用意したのだろう。
元々は第4の時空に同様の機能を有する高層建築物があったことから、その機能を転用し世界各地へ転移するための装置として改良したようだ。
風のクリスタルがここに配置されたのは、そのエネルギーを転移に流用するためでもあったのだろう。

## 愚者の手記 -14-
### 風のカオスについて

入手条件 【浮遊城】「漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者」で特定のスフィアに触れる(→P.211)

ひとりの女性のストレンジャーの「世界を救いたい」という想いは、誰よりも強かった。ゆえに彼女は憎んだ。己の非力さを……そして、この世界を生み出した者たちを……
彼女は憎悪の感情を抱いたまま、非業の死を迎える。だが、彼女の感情、そしてクリスタルに集まる想いと闇が結びつくことで、彼女は負の概念そのもの——風のカオス ティアマットとして、この世界に顕現することになる。
ルフェインはこのことを重く受け止め、以降の世界で彼女の派遣は打ち止めとなった。しかし、世界にこびりつきカオスとなって生まれ変わった彼女は、再創生をした後の世界でも現れ続けるようになった。

## 解説

### 記憶の喪失と滞留
関連：愚者の手記-10-

物語冒頭におけるコーネリアの町でセーラから「ガーランドという騎士」について聞かされたとき、ジャックはそれが自分のことだと気づかない。これは、彼が自身のフルネームさえも忘れていたため。一方、ジャック以外の仲間やセーラには過去の記憶がわずかに残っており、再創生以前の記憶をぼんやり思い出したときに「十年前のような、昨日のような……」と口にする。

### ジャックの力の秘密
関連：愚者の手記-10-

黒水晶は記憶を吸着するだけでなく、副次的な効果として、持ち主の戦闘力を大きく引き上げる。なかでもジャックは、戦闘力増強の効能を引き出す資質にすぐれており、ルフェインから特別製の黒水晶を持たされた。その結果、記憶を失いやすくなったものの、ソウルバーストをはじめとする彼独自の能力を得るに至る(詳細はルフェインレポートの「≪黒水晶≫」を参照／→P.86)。

### ミラージュの塔
関連：愚者の手記-12-

ミラージュの塔は、『FFⅠ』にも登場したダンジョン。コーネリアのはるか北東の砂漠にそびえ、『FFⅠ』では最上階にてワープキューブを使うことで浮遊城へと移動できた。本作の水晶の蜃気楼はミラージュの塔の試作型として作られたとされ、最上階から浮遊城へワープする点や、塔内の移動に用いるアイテムの名前がプロトキューブという点は、そのことに由来する。

### 愚者の手記 -15-
#### 幻影について
入手条件 【魔の樹海】「瘴気の記憶」で特定のスフィアに触れる(→P.175)

彼らの記憶が残る場所――それは過去の世界で、彼らが死んだ場所とほぼ一致している。使命を果たせなかった無念ゆえなのか、それとも他の目的を成しえなかった苦しみからか、彼らの強い感情が結びつくことで幻影という形を取り、数多の時空や世界を超えて現れ続ける。
幻影たちは過去、別時空の未練を果たすために彼ら自身に助けを求め、そして同時に同じ悲劇を繰り返さぬよう助けようとする。幻影の持つ過去の知識、能力はきっと今の彼らの助けになるだろう。

### 愚者の手記 -16-
#### 魔の樹海について
入手条件 【魔の樹海】「瘴気の記憶」を開始する

第9の時空は、この世界と似た構造だという話を聞いた。闇のようなものを排出し続ける存在。
そして、それを管理する者……彼らがなぜこの場所に、その世界の構造を模造したのかは私にはわかりかねるが、歪みを作り出すことには成功している。
しかし、完全な模造にまでは成功していないようだ。人類をクリスタルに近づけないようにするため、実験的に模造した場所なのかもしれない。

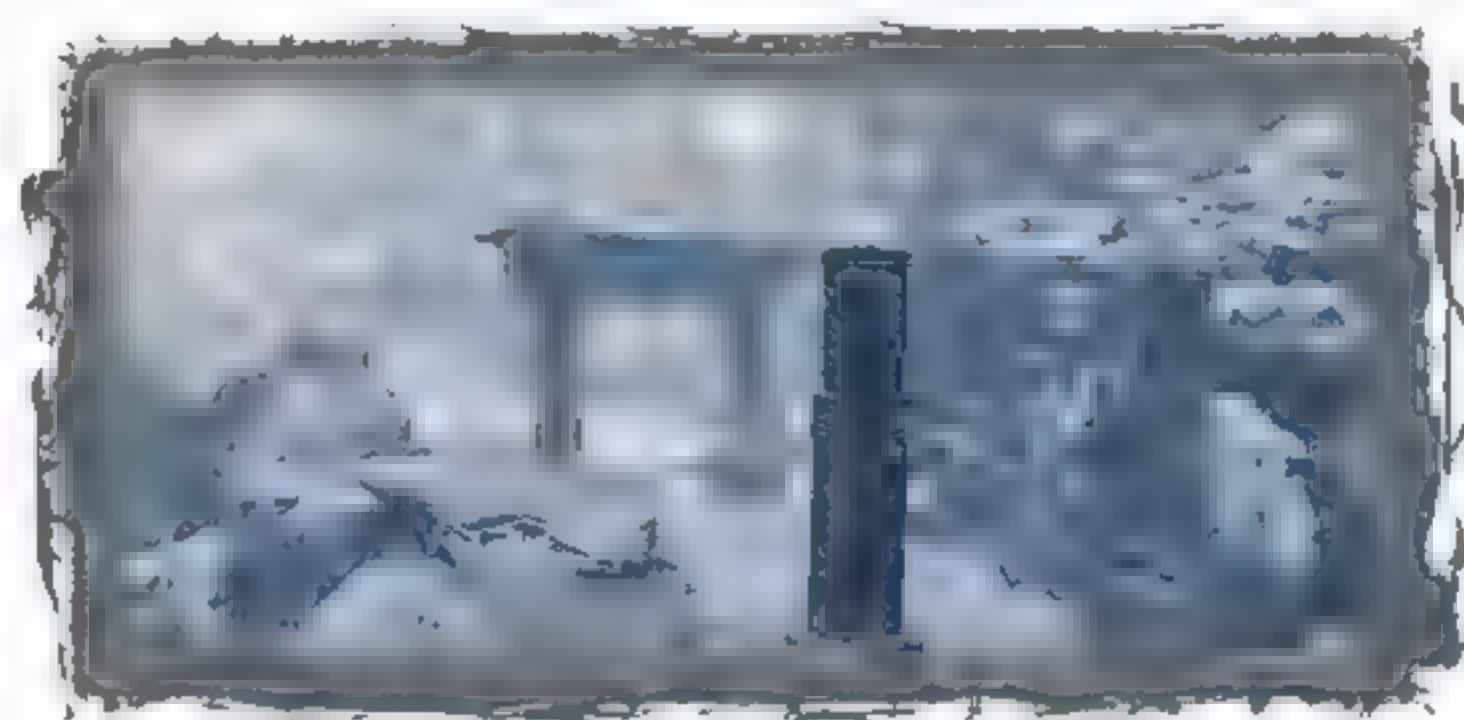
### 愚者の手記 -17-
#### グルグ火山について
入手条件 【グルグ火山】「火の追憶」を開始する

火のクリスタルを奉るための場所ということか、ここは火の力が強く結びつく土地になっている。
彼らが模造の対象にしたのが、この土地――第8の時空にあったとされる、火の力を司る者が支配していた場所ということだ。
その影響からか、この土地を模造したことによって、世界の熱エネルギーは確かに高まったと担当者は話していた。

### 愚者の手記 -18-
#### 火のカオスについて
入手条件 【グルグ火山】「漆黒の記憶・幻想を晴らす者」で特定のスフィアに触れる(→P.216)

「カオスとなる」ため闇に堕ちることを願い続け、彼らの仲間になった少女――彼女の願いは真の意味で達成された。黒水晶を手にし怒りに飲まれ、そして無念に散る時、クリスタルに集まる感情と闇が彼女に結びつき、火のカオスマリリスとして顕現したのだ。
黒水晶がやはりトリガーになっている。今まで闇と感情が要因であるとしていたが、記憶の奔流に飲まれ、強い意志を持つ者の感情が黒水晶と結びつくことでカオスは現れる。彼らはカオスという概念を忌避していたが、彼ら自身の手でその原因を作り出していたことになる。なんとも滑稽な話だ。

### 愚者の手記 -19-
#### 白き霊峰について
入手条件 【白き霊峰】「過去の幻影」を開始する

土のクリスタルが奉られる場所の近くは、本来肥沃な土地が広がり、多くの作物が収穫できたと聞く。しかし、ルフェインの計画により、この土地に大きな歪みが生まれた。第10の時空に存在する高山を模造し、肥沃な土地に広がっていた山脈は、万年雪に覆われた死の山へと姿を変えた。そして、彼らはこの霊峰に宿る人々の祈りさえも模造したようだ。
祈りをささげた者たちも、まさか自分たちの想いがこんなことになるとは思っていなかっただろう。

### 実体を持つカオスの出現
関連：愚者の手記-14-

ルフェインによる再創生とストレンジャーの派遣がくり返し行なわれるなかで、一番最初にカオスとしての実体を得たのが、ソフィアの憎悪と闇が結びついて現れたティアマットだった。それまでは終末思想における負の概念に過ぎなかったカオスが実体を持ったことで、光と闇のバランスが大きく闇に傾いただけでなく、世界を再創生してもカオスが残留しつづける事態になってしまう。

### 幻影が遺すもの
関連：愚者の手記-15-

ストレンジャーが死んだ場所には記憶や感情の残滓が残り、世界が再創生されたのちもその場にとどまりつづける。浮遊城でジャックが見たソフィアの幻影のように人型のものばかりではなく、ダンジョン内に点在するメメントメモリーやスフィアも、広い意味ではストレンジャーの幻影の一種。それらは、現在のジャックたちを助けることで己の無念を晴らすべく、サブミッションを通じて仲間のジョブを開放したり、過去に遺した装備を出現させたりする。

### カオスに関する情報の秘匿
関連：愚者の手記-18-

アストスは、負の感情と黒水晶が結びついてカオスが顕現するという仕組みに気づきつつも、ルフェインにそれを伝えていない(→P.82)。そのため、ルフェインはカオスを忌避しているにもかかわらず、カオス出現の引き金となる黒水晶をストレンジャーに持たせつづけた。

愚者の手記 -20-

### アースの洞窟について

入手条件 【アースの洞窟】「土の追憶」を開始する

生物は死ぬと土に還り、その土を豊かなものへと変えていく。土の力を大きく高めるために「生命の死」という概念は、切っても切り離せないものらしい。
土の力を大きく蓄える場所として、第12の時空より「死」の概念が宿る場所——偉大な者が眠る墓所を模造の対象としたようだ。

愚者の手記 -21-

### 土のカオスについて

入手条件 【アースの洞窟】「漆黒の記憶・生還を望んだ者」で特定のスフィアに触れる(→P.221)

荒ぶる神のごとく使命へ突き進む仲間がいる——彼はその男を尊敬し、彼もまたその男から信頼されていた。彼自身は仲間を……特にその男を失うことを恐れていたように思える。
それは彼自身が仲間のことを頼りにしていたからだけではなく、その男にしか成しえない大義があるから。だから、仲間を守るため強くあろうとした。
しかし、彼は失敗する。大事な仲間も自分自身さえも、道半ばで失い無念の中、朽ち堕ちる。
その時の感情がクリスタルに集まる想い、闇と結びつき、土のカオス リッチが新たに顕現することになった——
だが、このことは上には伝えていない。彼らの計画のために必要なことだと、わかっていたから……

愚者の手記 -22-

### 機械遺跡について

入手条件 【機械遺跡】「思い出すということ」を開始する

この土地の基となった第5の時空には、クリスタルの力を活用した国が栄えていた。クリスタルの力を活用するという点こそ模造されるべきだったのだと私は思うが——
模造された場所は巨大な戦艦ともいうべき兵器が眠る遺跡。この戦艦を有事の際に活用する腹積もりだったのだろうが、その動力源がクリスタルであったことから緊急時にのみ使用を許可する形で運用していたようだ。と言っても、彼らの文明の前に緊急時という状況はなく、その兵器が眠る遺跡は結局使用されないまま地下に埋蔵され、世界の歪みへと変わり果てることになった。

愚者の手記 -23-

### 海底神殿について

入手条件 【海底神殿】「水の追憶」を開始する

星のエネルギーを吸い上げるための施設。第7の時空には、そのような施設が存在していたという。
ここはその機構が模造され、水のクリスタルが安置された施設。エネルギーを吸い上げる機構を利用し、この星の水のエネルギーを制御、均衡を図ろうとしたのだろう……
だが、それは人々の生活を豊かにすることを代償に、正邪の祈りやエネルギーを多く集め、世界に歪みをもたらすことになる。

愚者の手記 -24-

### 水のカオスについて

入手条件 【海底神殿】「漆黒の記憶・力に焦がれた者」で特定のスフィアに触れる(→P.226)

以前の世界で彼と話した時、自身の身分を庶民のようなものだと言っていた。
天上での管理の関係で平民のように扱われていた可能性はあるが、彼自身の身分や能力は他のストレンジャーと何ら変わらないはず。
それでも己を卑下し、強い力に憧れてしまうのは圧倒的な力を持つ者を、すぐそばで見ているせいなのだろう。
周りよりも出来ない自分にふがいなさを感じ、強い憤りの中死んでいく……　彼が水のカオス クラーケンとして顕現した理由はよく理解できる。だが、それこそが彼が他の者と変わらぬ力を持つ重要な存在であるということの、なによりの証左でもあるのだ。

愚者の手記 -25-

### 6つ目の黒水晶について

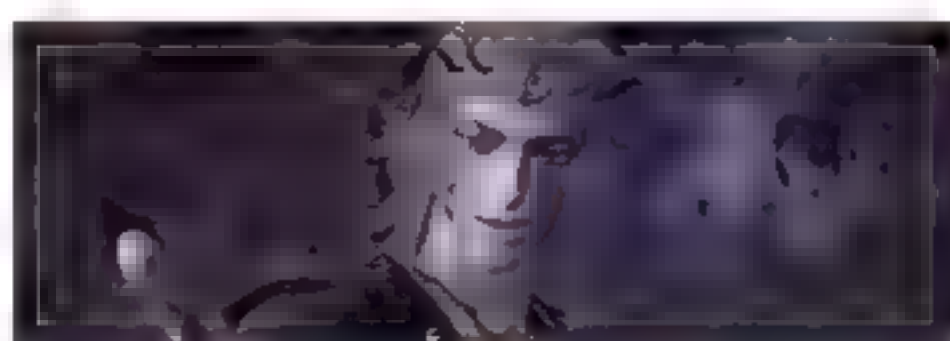
入手条件 【古代人の塔】「古代からの計略」で特定のスフィアに触れる(→P.189)

黒水晶と強い意志を持つ者が、世界の想い、そして「闇」と身を重ねる時にカオスへ堕ちるとすれば、彼女であってもそれに耐えられるかは賭けに近い。
(いや彼女が闇に身を重ねることはあり得ないことだろうが)
だが、彼が望む未来のために、おそらくこれが最後のピースとなるはず。彼女はそれだけ重要な存在なのだ。

## 解説

### アストスの情報操作

関連：愚者の手記-21-

　マリリスやリッチ、クラーケンが顕現したさい、アストスはルフェインに「新たなカオスが現れた」とだけ報告し、誰がカオスとなったかは伝えなかった。ソフィアがティアマットとなったときは彼女の派遣を打ち止めにしたルフェインが、同じくカオスとなったアッシュやジェドをストレンジャーとして送りこみつづけたのは、アストスが意図的に情報操作を行なったからだ。

### 計画のカギとなるセーラ

関連：愚者の手記 25-、-26-、-27-、-28-

　過去の世界でジャックがセーラに黒水晶を渡したのは、アストスによる「ジャックをカオスにする計画」の一部。「光と闇の調和がくずれた特異点から生み出される"大いなる混沌"の力を、ジャックに獲得させる」

### 愚者の手記 -26-
#### セーラについて -1-

**入手条件** 【カオス神殿】「終末に潜みし幻想」で特定のスフィアに触れる(→P.163)

彼女は言わばクリスタルのような存在に近い。彼女の存在に人々は敬い、感謝し、彼女に希望を見出す。
それゆえに彼女の周りには光が集まる……
だが、黒水晶を持つことで歪みから生じる闇もまた、彼女のもとへと集まっていくことになる。
それは、彼女こそがこの世界で最も光と闇の均衡の取れた調和の存在に変わることを意味する。

### 愚者の手記 -27-
#### セーラについて -2-

**入手条件** 【カオス神殿】「終末に現れし戦士」で特定のスフィアに触れる(→P.196)

彼女の持つ調和が大きく崩れる時——つまり、彼女の黒水晶、もしくは彼女の光性に大きな変化が生じた時、世界に大きな歪みの特異点が生まれる。
この世界の闇そのものが、そこを中心に集まる。彼女の持つ光とその闇が重なる時、それは打ち消すのではなく大いなる混沌を生み出す。
それこそが、彼が求めなければならないもの。彼が目指し、受け入れなければならないもの。
彼が心のどこかで彼女を必要とし、守りたいと願うのは、それが理由のはずなのだから。

### 愚者の手記 -28-
#### セーラについて -3-

**入手条件** 【カオス神殿】「終末に現れし戦士」で特定のスフィアに触れる(→P.196)

歪みの特異点の中、彼は生まれ変わる。だが、それだけでは足りない。特異点に生じた混沌の闇を彼が受け入れるまでは。
他のカオスが顕現するのと同様の原理として、特異点から生まれた闇は、彼らの感情、絶望を基に真の闇となって顕現するだろう。
ゆえに、その闇は彼を追いかける。彼の抱える絶望を求めて。
かの世界から送り込まれた闇、そしてこの世界で生まれた闇。すべてが彼を導く礎となる。あとは私が用意した転送装置で、すべてをあの空間へ送り届ける。
再創生の力を手に入れない限り、この計画は果たせない。
そうなのだろう、ジャック?

### 愚者の手記 -29-
#### ジャックについて -1-

**入手条件** 【不夜城】「廻る者たちの故郷」で特定のスフィアに触れる(→P.191)

カオスを倒さなければならないという使命はルフェインが用意したもの。彼らはそれを行動原理とし、カオスを倒し、世界の闇の総量を減らしていく。それが今の彼が戦い続ける理由。
ならばカオスをすべて倒した時、そして彼が自身とルフェインの繋がりを感じた時、戦う理由は果たしてどうなるのか……
思い出せなくなったその時こそ、本当の意味で私の導きが必要になる時なのだろう。願わくば自力で本当の使命を思い出してほしいのだが……

### 愚者の手記 -30-
#### ジャックについて -2-

**入手条件** 【古代人の塔】「古代からの計略」で特定のスフィアに触れる(→P.188)

とある御伽噺がある——光を携えた戦士が闇を打ち砕く。人々は彼らを光の戦士と呼び、世界を救う勇者として喜んで迎え入れ、彼らを敬い、称え続ける。
だが、それは御伽噺にすぎない。蒙昧無知な衆愚はその現実がわからず、いもしない光の戦士にすがり続ける。
何度も見た光景だった。人々は彼らに勝手に期待し、希望を抱く。だが、自分たちの望む結果が出なければ、勝手に絶望し、そして裏切る。それが、人という生物の本質なのだろう。
しかし、そんな人々がいる世界であっても、彼はその世界を守るつもり——いや、誤解を生む表現だな……結果的に守ることになるだけか。
世界のためではない、自分の怒りを動力に彼は今も動き続けている。

というのがアストスの狙いであり、その前準備として「光と闇の均衡が取れた調和の存在」を作るべく、希望の象徴(光)であるセーラに、闇を集める黒水晶を持たせた。

なお、セーラに黒水晶を渡したときのジャックは、アストスの計画の全容や、黒水晶がカオス顕現の引き金であることを把握していない。そのため、「アストスの提案に思い切って乗ってみた」程度の感覚しかなかった模様。

### ジャックの戦う理由

関連：愚者の手記-29-、-30-

ストレンジャーは、カオスに対する憎しみをルフェインに植えつけられており、ジャックも当初はその想いに突き動かされて戦っていた。一方、4体のカオスを倒しても彼の使命感が消えなかったのは、「真の目的」があることを無意識に理解していたため。その後、不夜城を訪れたとき、カオスを倒すことが真の目的ではないと悟った結果、飢えにも近いジャックの使命感は消失した。

### 愚者の手記 -31-
## ジャックについて -3-
入手条件 【カオス神殿】「終末に現れし戦士」で特定のスフィアに触れる(→P.196)

自然、生物、そして派遣されるストレンジャーたちもがルフェインに翻弄され、ただひたすら光と闇の実験が繰り返される醜悪な場所。この世界はそういう場所なのだ。
そのことに気が付いた彼がルフェインに怒り、抗おうとするのは当然のことだろう。
彼はどこまでも純粋だった。だからこそ、どんな理不尽であっても歯向かい、己を通す。その思考はルフェインに与えられたものかもしれない、だがそれでも私はジャックの想いを、意思を信じる。
提案された計画を……私を忘れていたとしても、思い出せないとしても――私の命を賭してジャックたちを導く。この理不尽な世界から切り離す、すべての枠から外れた大いなる混沌へ。
それが私を受け入れてくれた彼らへの報いになることを信じて……

### 愚者の手記 -32-
## 光の戦士について
入手条件 【不夜城】「曙の記憶・償おうとした者」で特定のスフィアに触れる(→P.232)

元来、この世界にカオスと呼ばれるものは存在しなかった。歪みから生じる闇、戦士の意志、感情、そして黒水晶が強く結びつくことでカオスが生まれ、クリスタルの力が奪われることになった。
ならば、人々の幻想にしか存在しない「光の戦士」もまた、何かきっかけがあれば生まれるのかもしれない。
考えられるのはクリスタルが生み出す「輝き」、それにふさわしい「器」――彼らで言うところの黒水晶か――そして、戦士の「強い意志」が……いや、これは考えても仕方のないことかもしれない。
私にとってルフェインの呪縛からコーネリアを救う「光の戦士」はジャックたち以外に存在しないのだから。

### 愚者の手記 -33-
## 古代人の塔について
入手条件 【古代人の塔】「古代からの計略」を開始する

今回、送り込んできた施設は、どうやら第11の時空の伝承に見られる塔のようだ。
世界の理を変えるほどの特異点が発生する機構もあるとのことだ。確かにそれなら世界への闇の排出量は一気に増大し、終末は加速するだろう。
しかし、絶望が訪れていない今、終末の扉を開かせるわけにはいかない――真の絶望は私の導きによって訪れるのだから。

### 愚者の手記 -34-
## 不夜城について
入手条件 【不夜城】「廻る者たちの故郷」を開始する

双頭の高層建造物に見受けられるこの場所は、元々クリスタルを安置し、その力を制御するための施設だったという。第15の時空ではそのクリスタルが奪われ、世界が闇に覆われるきっかけとなった場所だったと聞く。
その時空での顛末は知るよしもないが、ルフェインは相当量の闇を内包したものを、直接送り込む手段に出てきたらしい。どうやらなりふり構っていられないようだ。

### 愚者の手記 -35-
## 闇の大陸について
入手条件 【闇の大陸】「愚者の悲嘆」を開始する

施設――というよりも、最早ひとつの島、大陸のような場所。彼らが今回この場所を選んだのは、ここに多くの魔力のようなエネルギーが蓄積されているからだろう。
この土地の伝承が残る第6の時空では、この場から世界崩壊に繋がったというが、おそらくこのエネルギーに起因するものだ。
闇の総量は上がるばかりだが、あなたがここまで来れるのなら、今度こそは……

# 解説

## 概念が実体を得る可能性
関連：愚者の手記-32-

コーネリア世界における光の戦士とは、おとぎ話のなかの存在に過ぎない。民衆がジャックたちを「光の戦士」と呼ぶのは、架空の存在を彼らに重ねて勝手に期待を抱いていただけだ。しかし、この世界にもともと存在しなかったカオスが実体化したのと同じように、「光の戦士」も何らかのきっかけで生まれる可能性はある。混沌の闇との最終決戦のあと、ルフェインとの言い合いのなかで「光の戦士などいない」と一度は断言したジャックだったが、カオスとほぼ同じ仕組みで光の戦士が生まれるかもしれないことに気づき、「俺たちが本当に光の戦士候補だったとはな」とつぶやいた。そして、光の戦士が現れるきっかけを自分たちの手で作り出す計画を思いつく。

## 送りこまれる闇への抵抗
関連：愚者の手記-33-、-34-、-35-

愚者の手記の-33-～-35-は、物語本編でジャックが古代人の塔、不夜城、闇の大陸を訪れたのとほぼ同時期に書かれたもの。世界の闇の総量を増やしていくルフェインの動き(P.39のCHECKを参照)にあらがうアストスの想いがうかがえる。
なお、アストスがジャックたちと

### 愚者の手記 -36-
## 種族について
入手条件 【闇の大陸】「愚者の悲嘆」で特定のスフィアに触れる(→P.193)

元々この世界にいる様々な種族は、ルフェインの実験から生まれている。現地の人間を元に、様々な環境に適応する実験から生み出された種族ドワーフ。長寿の遺伝子の改造から、突然変異的に生まれた種族エルフなど様々だ。
ルフェインにとって、この世界の生命など実験用の素体程度の価値でしかないのだ。より健やかな未来のためには、人為的に造られた生命体もまた必要なのだろう。

### 愚者の手記 -37-
## 自分(アストス)について
入手条件 【闇の大陸】「漆黒の記憶・魂の輝きを求める者」で特定のスフィアに触れる(→P.233)

ルフェインによって生み出された種族は、探査生命体である私も、同じだと言える。
現地のエルフを回収し、製造された。闇を計測するために黒水晶に近い製造工程だったと聞く。黒水晶と同じように私の体内に記憶が蓄積し続け、死んだとしても黒水晶とルフェインの技術により別の素体に私の記憶は引き継がれる。
そのたびに死にゆく、別れゆく友だった者たちの悲劇の記憶に怨嗟を上げる。
彼らを救うためにも、そして私自身のためにも、私は彼らを導いてみせる。

### 愚者の手記 -38-
## 混沌の闇について
入手条件 【カオス神殿】「終末に現れし戦士」で特定のスフィアに触れる(→P.196)

人々が語る「カオス」と呼ぶ存在は、どのような見た目をしているのか。人それぞれ違うのだろうが、話を聞くに1点だけ共通していることがある。
それは「負の感情を揺さぶるような異形」であるということ。
彼の怒りと絶望という感情が闇と結びつく時、そこに現れるのは――果たしてどのような姿をしているのだろう。
その姿はルフェインにとって絶望の輝きに映るだろう。だがそれは、私たちからしたら、唯一の希望の輝きに映ることだろう。

### 愚者の手記 -39-
## ジャックに宛てた手紙1
入手条件 【カオス神殿】「終末に現れし戦士」で特定のスフィアに触れる(→P.196)

健やかな正しい未来とは、誰にとっての未来なのだろうか。
ルフェインの計画から、その未来にはこのコーネリアに生きる生命が不要であることが容易にわかる。
実際にその通りなのだ。均衡を取るためには、彼らの計画は理にかなっている。
だが、だからこそ――ジャック、あなたの計画を実現させなければならない。必要なものが用意されているはずだ、カオス神殿の奥を目指してくれ。

### 愚者の手記 -40-
## ジャックに宛てた手紙2
入手条件 【カオス神殿】「終末に現れし戦士」で特定のスフィアに触れる(→P.196)

遥か彼方、別の時空と呼ぶにふさわしい場所。
ルフェインはそこにストレンジャーとルフェインのための「ステーション」と呼ばれる施設を浮かべた。彼らにとっての故郷と呼ばれる場所でもあり、私にとってももうひとつの故郷と言える場所。
ルフェインは、そこからこの世界に対して再創生を行い、光と闇の均衡を取るための管理を行っている。
かつてジャックは「この世界とルフェインの繋がりを完全に断ち、再創生の力を奪う」ために、私に導くようある計画を告げた。
……これが転移するあなた宛てにおくる、最後の導きになるのだろう――ルフェインを断つ真のカオスになってくれ、ジャック

別行動をとるようになったのは、再創生でくり返されたうちの、比較的最近の世界から。それまでは旅に同行する仲間のひとりとしてジャックたちを導こうとしたが、なかなか状況を変えることができなかった。何度も失敗を重ねながら、アストスなりに世界に変化をつけるべく四苦八苦した結果、「言葉でジャックを導くダークエルフの王」を演じるようになったのだ。

## ジャックとアストスの計画
関連：愚者の手記-39-、-40-

過去のジャックは、世界がルフェインの実験場でしかなく、コーネリアの人々の命が軽視されていることを知り、その事実に憤慨。「コーネリアをルフェインの管理下から解放しなければならない」という使命感を抱く。そして、ルフェインが制御不能な「カオス」になれば世界を切り離せるのではと思い至ると、世界が再創生されても記憶をとどめておけるアストスに協力を仰ぎ、以降の世界で自分たちを導くように頼んだ。
　その後は、何も覚えていないジャックにかわって、アストスがコーネリア解放に向けて計画を主導。ビッケに知識を分け与えたり、ネオンやセーラに黒水晶を持たせたりすることで、ジャックをカオスにするための準備を少しずつ進めていった。

## ルフェインレポート

ルフェイン側の視点で記された10編の手記。本編では断片的にしか描かれなかった彼らの行動が明かされている。

### ≪ストレンジャー計画 発端≫

「とあるルフェイン人の手記01_0125」

入手条件 【浮遊城】「風の追憶」で特定のスフィアに触れる(→P.173)

コーネリアにおける光と闇の均衡は崩れ、すでに正確な形を成していない。
この状況が継続した場合、不安定なエネルギーが蓄積し続け、約2000年という時間で崩壊、消滅することが観測された。

光と闇を我々の制御下に置き、必要であれば排除、増殖を行い総量の均衡を管理する「ストレンジャー計画」が始動している。
別の惑星から集めた人間たちを、そのままストレンジャーとして利用し、管理させる(なお、装備など別の惑星の文化圏のままだが、現地で調達させる)
この件に関して、次元の狭間の協力者から技術提供を受ける予定となっている。

### ≪次元結晶体≫

「とあるルフェイン人の手記01_0239」

入手条件 【アースの洞窟】「土の追憶」で特定のスフィアに触れる(→P.181)

再創生の際に発生する膨大なエネルギーを協力者に譲渡することを条件に、次元の狭間の協力者から《次元結晶体》と呼ばれるクリスタルが提供された。
(我々がコーネリアに配置したものとは別の物のようだ)
この力を使うことで時間遡行のような現象が可能になり、世界を再構築——つまり再創生が可能になる。
これで世界創生規模の試行錯誤を要するストレンジャー計画は、さらに一歩を踏み出すことになる。

### ≪光と闇と人間の問題点≫

「とあるルフェイン人の手記03_1413」

入手条件 【機械遺跡】「思い出すということ」で特定のスフィアに触れる(→P.183)

秩序を保ち、それぞれの元素を安定させるためクリスタルを世界に配置していたが、人間たちはその光にすがり、勝手に希望を見出し始めた。
このことで世界全体の光の総量が増えバランスが大きく崩れた。
我々の手によって闇の総量を増やし均衡を取ろうとしたが、次点で問題となったのは闇に感化された人間の感情によって世界は大きく闇側へ傾き、カオスという存在しない負の概念が生まれてしまったことだ(非常に度し難い生命体である。かの争乱の際に滅ぼすべきだった)
計画の見直しを要する。

### ≪黒水晶≫

「とあるルフェイン人の手記07_0012」

入手条件 【グルグ火山】「火の追憶」で特定のスフィアに触れる(→P.177)

時空間移動装置の起動と記憶データ制御を兼ねる物質を用意し、担当者たちに与えた。
(その見た目、成り立ちからこの物質を「黒水晶」と呼称する)
時空間移動の際に記憶や感情はデータ量があまりにも膨大になるため、データとしての転送を複雑化、場合によっては不具合を生じさせる懸念があった。そのため、この物質には膨大なデータを制御保管し、吸着させる機能を持たせていた。
しかし、副次的な効果として、黒水晶内に含まれる物質の効能により筋力、魔力など著しい向上が確認された。
とくにストレンジャー調査官のリーダーはその資質が強かったため、特別な黒水晶を与え、他の担当者には見られない魂の輝きとも言えるような、形容しがたい力を引き出し制御することに成功した。

### ≪ストレンジャー計画 失敗≫

「とあるルフェイン人の手記16_1866」

入手条件 【海底神殿】「水の追憶」で特定のスフィアに触れる(→P.185)

闇を駆除する原動力として、カオスに対する憎しみに近い感情をストレンジャーたちに強い使命として植え付けた。
彼らを用いて現地での直接介入を試みたが、計画は当初順調に推移するも、途中で多大な損失を出し失敗に終わる。
ひとりのストレンジャーが闇に囚われてしまいカオス化。
ただの概念だったものが質量を伴って実体化するという異常事態が発生し、均衡はさらに闇へと大きく崩れ続けることになった。
さらに悪いことに、闇に囚われたストレンジャーの能力が仇となったようだ。彼らの記憶、概念が世界に残留し続け、世界を再創生しても汚れのようにこびりつくようになった。
これらの駆除についても検討が必要である。

### ≪報告について≫

「とあるルフェイン人の手記17_1640」

入手条件 【海底神殿】「水の追憶」で特定のスフィアに触れる(→P.185)

光と闇の総量を現地で直接管理、我々に報告させるようにしているが、成果をいまだに上げることができない。
協力者の話を聞く限り、原因は人間の不確定な感情によるところが大きい。
協力者が言うには秩序の光や混沌の闇も、元は人から生まれた『思い』そのもの。人間が存在する限り、光にも闇にも世界は簡単に傾いてしまう。
この世界が健やかな未来に進むための、抜本的な解決が必要だ。

### ≪新たな計画≫

とあるルフェイン人の手記18_0258

入手条件 【不夜城】「廻る者たちの故郷」で特定のスフィアに触れる(→P.191)

幾度となく試行錯誤を行い確認してきた結果、人間が存在することそのものがカオス事象の原因となっている。
世界に存在する生命ごと未来を目指したが、御しがたい生命体を因果もろとも排除すべきである。
時期を見計らったように次元の狭間の協力者から新たな計画が提案された。こちらの計画も同時に実行することを検討する。

### ≪協力者からの提案≫

とあるルフェイン人の手記18_1025

入手条件 【闇の大陸】「愚者の悲嘆」で特定のスフィアに触れる(→P.193)

協力者の計画の概要は下記のとおりである。
我々では干渉しづらい神秘の存在であるカオスに対してストレンジャーが制圧を行った後、あえて闇の総量を増やし生命の感情を最大まで負に傾けるというものだ。
これにより人類が魔物へと堕ちる可能性もあるが、同士討ちを行わせるなど駆除の手間も、闇の総量も容易に減らすことが可能になる。
人間がひたすら闇だけに傾く魔物になるのであれば、むしろ駆除をすれば良いだけという面で制御しやすくなる。
その際、争いなどで生じるエネルギーを寄越せと協力者から提案があったが、我々にとって不要なものなので、これを承諾。
ストレンジャーがカオスを討伐し次第、上記計画を実行に移し彼らを帰還させる予定になっている。
このことはアストスに伝達済である。

### ≪セントラルからの報告≫

とあるルフェイン人の手記20_0000

入手条件 【？？？】「漆黒の記憶・闘争願いし者」で特定のスフィアに触れる(→P.234)

セントラルからの報告は以下のとおりだ。
カオス汚染が進んだステーション19を廃棄。合わせて担当者たちを罷免する。
また、探査生命体であったアストスの報告に虚偽が含まれており、アストスは今回の件を以て記憶を消去し我々の管理下から外す。
カオスと思しき者の介入がセントラルへ直接発生しないよう、カオスのいる世界線から我らの世界を隔離。こちらから、カオスのいる世界への直接介入に関連するすべての計画、現地にいる同族、用意した施設はすべて放棄することが決定した。
(元よりカオスと呼ばれる者が私たちの痕跡を残そうとするわけもないのだろうが)

### ≪協力者について≫

とあるルフェイン人の手記01_????

入手条件 【水晶の蜃気楼】「既視の景色」で特定のスフィアに触れる(→P.171)

協力者の名前は――という方らしい。
ほぼ一方的な情報のやりとりをしているらしいが、誰がどういった関係を築こうが我々には関係ない。
その情報を検証し我々に利のあるものなら利用する。

## 解説

### ストレンジャーの正体

関連：≪ストレンジャー計画 発端≫

ルフェインは、コーネリア世界の光と闇の均衡を整えるのに、別の惑星から集めて洗脳した人間を利用している。ジャックたちはその事実に気づかず、自分たちの素性を「ルフェイン人」、ステーション19を「故郷」と思いこんでいるに過ぎない。なお、ジャックたちの衣装(初期装備)は、彼らの本当の故郷のもの。

### 再創生の仕組み

関連：≪次元結晶体≫

ルフェインが行なう再創生とは、「次元結晶体の力を使うことで、時間をさかのぼって世界を再構築する」という大規模な巻きもどしを指す。ルフェインはこの技術を用いて、光と闇の均衡を制御するための試行錯誤をくり返していった。再創生のさいにはコーネリアの人々の命や記憶も巻きもどるが、一部の記憶は世界にこびりつき、「黒い霧」となって残留する。

### 次元の狭間の協力者

関連：≪次元結晶体≫、≪協力者からの提案≫、≪協力者について≫ ほか

ストレンジャー計画のきっかけを作った"協力者"は、以降もたびたびルフェインに助言しつつ、見返りにエネルギーを要求している。その素性は不明だが、人の尊厳を歯牙にもかけない性格なのはまちがいなさそうだ。そういえば、FFシリーズのとある派生作品には、次元の狭間を根城にし、闘争で生じるエネルギーを欲する存在が登場したが……？

### 手記の数字の意味

関連：≪ストレンジャー計画 発端≫、≪セントラルからの報告≫ ほか

ルフェインレポートの副題「とあるルフェイン人の手記」のうしろには、「01_0125」などの数字が添えられている。この数字の前半は「何回目の世界のときに書かれた手記か」を、後半はおおよその時期(西暦のようなもの)を表す。「≪セントラルからの報告≫」は、本編の最終決戦を経てジャックが世界を再創生した直後に書かれた手記であり、その数字が「20_0000」となっている事実から、本編は「19回目の世界」だったことがわかる。

# ANSWER
## from CREATORS

回答者

プロデューサー
**藤原 仁**
(スクウェア・エニックス)

ディレクター
**井上大輔**
(スクウェア・エニックス)

プロデューサー
**安田文彦**
(コーエーテクモゲームス)

ディレクター
**隈部宣道**
(コーエーテクモゲームス)

### **本作の制作**はどのようなきっかけでスタートしたのでしょうか?

**井上**◉上長の間(間 一朗氏:エグゼクティブプロデューサー)に「こんなんあるから、まかせた」みたいな感じで言われて、プロジェクトがスタートした気がします。たぶん、その前にもいろんなやり取りがあったんだと思いますが、気がついたら企画書を書いていました。

**安田**◉スクウェア・エニックスさんとは『ディシディアFF(アーケード版)』『ディシディアFF オペラオムニア』などで、すでにおつきあいがあるなか、「FFのアクションゲームをTeam NINJAにお願いしたい」と改めてお声がけいただいたことが、スタートのきっかけです。Team NINJAには私も含めてFFファンが多くいましたので、喜んでご一緒させていただくことになりました。

### 従来のFFシリーズのようなRPGではなく、**本格的なアクション**を採用したのはなぜですか?

**井上**◉じつはかなり初期の段階では、状況をじっくり観察しながら戦うRPG寄りのシステムを軸に考えていました。しかし、野村(野村哲也氏:クリエイティブプロデューサー)から「せっかくやるならナンバリング作品ではできない内容にしてほしい」というリクエストがあり、現在の方向性に変更したんです。

### タイトルの「**ストレンジャー オブ パラダイス**」や「**オリジン**」にはどんな意味が込められていますか?

**藤原**◉本作のモチーフとなった『FFⅠ』において、主人公たちが「コーネリアではないどこかからやってきた者たち=異邦者」だったことから、ジャックたちを表す言葉として「ストレンジャー(異邦者)」が選ばれました。「パラダイス」はコーネリアを指しており、タイトル全体で「コーネリアにいるべきでない者」という意味になります。本作の荒々しくダークな雰囲気と、パラダイスという言葉が持つイメージのギャップが、個人的には気に入っています。

**井上**◉「ストレンジャー オブ パラダイス」は、野村が構想していた企画書にあった「"異邦者"が現れる」「"楽園"のような場所」というフレーズから拾い上げました。「オリジン」のほうは、『FFⅠ』の物語にこのような"起源"もあったのかもしれない、というところから付けています。

### **Team NINJA**とはどういった経緯でタッグを組んだのでしょうか?

**藤原**◉もともと『ディシディアFF(アーケード版)』でもTeam NINJAさんとは一緒に開発を行なっていたのですが、そちらの作業が落ち着いてきた時期と本作の開発のタイミングが合ったため、「本格的で気持ちのいいアクションゲームを作るならTeam NINJAさんと一緒に」ということで、タッグを組ませていただきました。

## 『ディシディアFF』シリーズと差別化しようと考えていた部分はありますか？

**井上**◉『ディシディアFF』が「キャラクターオールスターFF」であるのに対して、本作は「ランドマークオールスターFF」だと思っています。『ディシディアFF』では、各キャラクターが原作のイメージを踏襲しながら、『ディシディアFF』の世界観に合わせて登場しました。本作でもその方針は変わらず、各作品のランドマークを、原作のイメージを踏襲しつつも本作の世界観に合わせて再構築しています。そういった意味では、キャラクターかランドマークかという部分での差別化はありますが、根っこの考えかたは一緒なのかもしれません。ほかには、アクションのスピード感や"接地感"などを差別化しようと考えていました。『ディシディアFF』はキャラクターが空中にいる時間が長く、アクションのスピードも速かったのですが、本作のアクションはそういった方向性ではなく地に足をつけて戦うものにしようと、隈部さんや臼田さん(臼田浩也氏：ディレクター)と話したのを覚えています。

**隈部**◉対戦ゲームの『ディシディアFF』と本作ではアクションの作りがまったく異なるので、差別化はとくに考えませんでした。むしろ、『ディシディアFF』でつちかったFFとしてのハデさやスタイリッシュさを、アクションゲームの骨格に落としこむことを意識していましたね。

## テーマソングにフランク・シナトラの『MY WAY』を採用した理由を教えてください。

**藤原**◉ジャックの生きざまが『MY WAY』の歌詞とマッチしていたことが、一番大きな理由です。本作のモチーフとなった『FF I』は発売から35年が経ちますが、同じように往年の名曲『MY WAY』が現代的なゲームのテーマソングになるというところも、本作っぽさがあっていいなと思いました。

## 海外での販売やレーティング対応に関してどんな点に苦労しましたか？

**藤原**◉いくつの言語に翻訳するのか、というのは悩んだポイントです。できるだけ多いのがもちろん望ましいのですが、それに比例して予算も作業時間も増加してしまいますので。より多くのかたがたに遊んでいただきたいという思いのなか、候補の言語をしぼっていくのは、心情的にも大変でした。

**隈部**◉レーティングに関しては、意外にも、ゴア表現(流血などの残虐な表現)よりもティアマットやエレメント系の敵のセクシャル表現のほうが、監修のチェックが厳しかったです。

## 本作の物語のキーワードは何ですか？

**井上**◉「未来への希望につながる物語」だと思っています。当初プロットを金巻さん(金巻ともこ氏)からいただいた時点では、ジャックたちの負の感情をあおるため、この物語は最終的に「復讐や怒り」の話に落ち着くのだと、じつは考えていました(私自身も金巻さんにそのような依頼をしていましたし)。しかし、シナリオを担当してくださった野島さん(野島一成氏)から「最後はジャックたちが笑顔で終わるような感じにしたい。悲劇的な終わりかたはやめましょう」と提案をいただき、未来への計画を仲間同士で話す結末へと変わったんです。長年FFの物語を作ってきた野島さんならではの解釈によって、ジャックたちが苦しみつづける悲劇ではなく、「未来に希望をつなげるために闇に堕ちた人物が生まれる物語」になったのだと思います。

## 物語の舞台として『FF I』の世界を選んだのはなぜでしょうか？

**井上**◉野村から「ガーランドは何者だったのか」「なぜカオスになったのか」という視点で描いてみたいと提案を受けたのがはじまりです。それらについて考えた結果、舞台はコーネリアがいいだろう、それなら『FF I』の世界だろう、と決まっていきました。

**藤原**◉ガーランドの物語にすることが最初に決まっていたので、『FF I』の世界がモチーフとなるのは必然だったかなと思います。発売予定の時期がちょうどFF35周年の年になる、という意味でもバチッとハマりました。

Secret 2

# マテリアルギャラリー

STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN
CONFIDENTIAL FILE －SECRET CHAPTERS－

# エネミー編

各エネミーの設定画やCGモデルを、ディレクターの井上大輔氏のコメントとともに紹介していく。本書のために書き下ろしていただいた「愚者の手記　番外編」は、アストスの視点でモンスターについて記された必読の内容だ。

## ゴブリン系

**この系統のエネミー**

ゴブリン、ゴブリンガード、ブギーマン

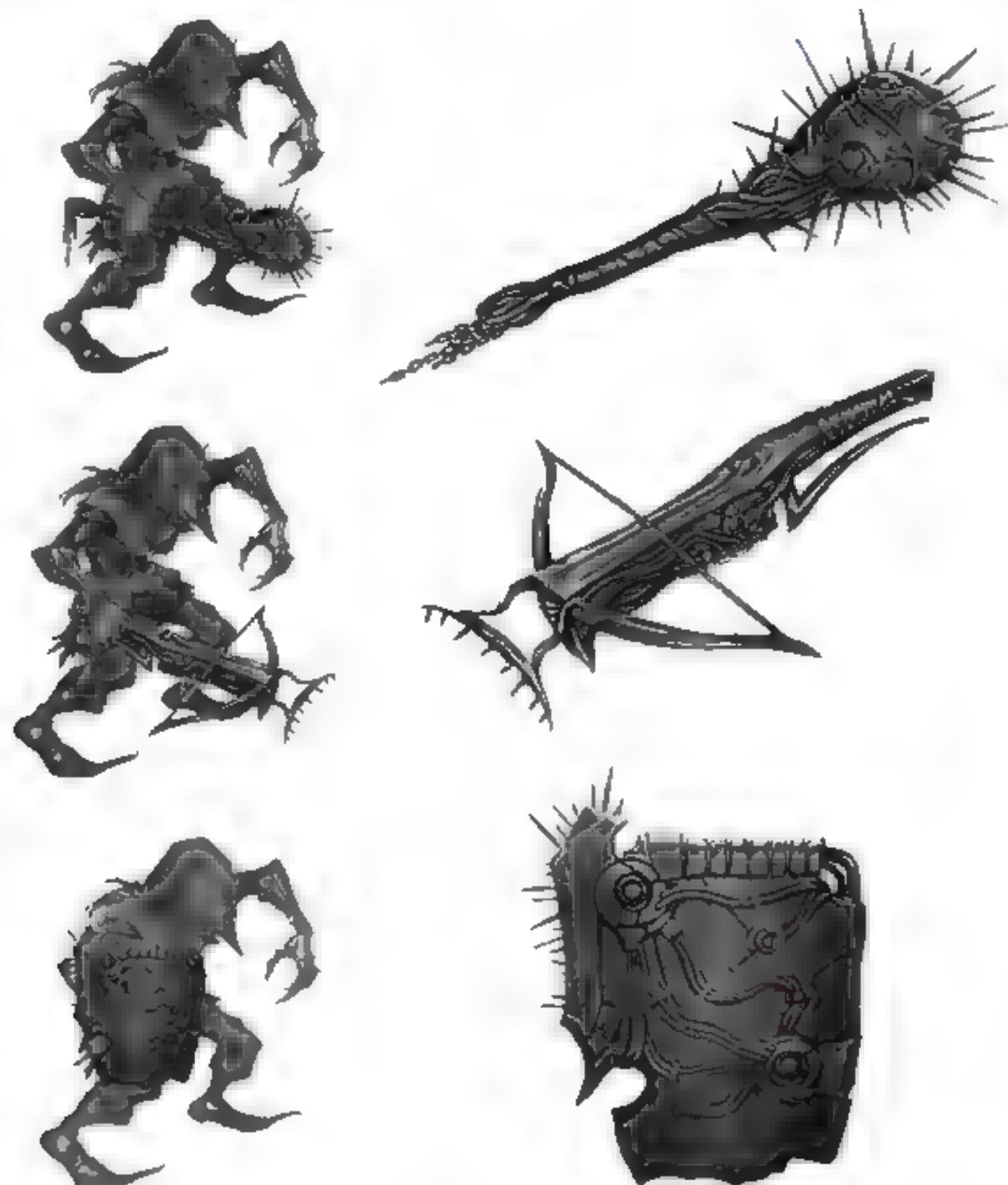
### Director's Comment

**井上◉**FFシリーズにおいて物語序盤の敵として定番のモンスターです。これは野村（野村哲也氏：クリエイティブプロデューサー）が本作のために描き下ろしたデザインで、『FFⅠ』のずんぐりとした感じではなく、『FFⅤ』のイメージを踏襲しています。『FFⅤ』でモンスターデザインをしていた野村だからこそ生み出せたシルエットだと思います。野村からは「人間のようなモノがマスクをつけていて、ゴブリンっぽく見える」という説明を受けました。このゴブリンをきっかけに、「従来のファンタジー的なイメージのなかに、どこか異質な雰囲気が感じられる」という、本作のザコ敵の方向性が決まりました。

### 『愚者の手記』番外編 -01-

ルフェインの実験によって廃棄された「知識を持ったなにか」
その姿はあまりにも醜く顔を隠すようにマスクをつけ、人を襲うようになった。それは闇に侵され自我を失ったためなのか、それとも自分たちをそのような姿をしたかつてのルフェイン人に対する復讐のために誰彼構わず襲っているのか……
ゴブリンたちにも何が目的なのかはもうわかっていないのだろう。彼らはただ人間を傷つけることに喜びを見出しているようだ。

▼ 武器のバリエーション

ゴブリン／ゴブリンガードのCGモデル

ブギー[illegible]のCGモデル

# ボム系

この系統のエネミー

ボム、グレネード、ニュートロン

## Director's Comment

井上◉ゴブリンに並ぶくらい、FFシリーズでおなじみのモンスターです。ボムについては、野村から「生物のようなモンスターではなく、爆発した瞬間の炎が魔物になったイメージ」というアドバイスをもらい、爆発の瞬間をとらえた参考画像を集めて話し合いながらデザインしていきました。尾を引いているのは、爆発した炎が揺れているのを表しています。

### 愚者の手記 番外編 -02-

火のカオスが生まれ、この世界から火の力が奪われた後の世界……マリリスに呼応するような形でグルグ火山から火の魔物が生まれた。
世界から奪われた火の力を凝縮したような姿をしており、自身でも力を制御できないようだ。ダメージの蓄積、火の力が増すことで、制御できずに爆発を起こしてしまう。その爆発は彼女の怒りを象徴するかのような威力をしている。
ネオンはボムを見ても、何も思わないかもしれないが……私はいつも世界を救いたいのに何もできなかった君の憤りのような怒りを思い出してしまう。

グレネード、ニュートロンのCGモデル

# ウルフ系

この系統のエネミー

ウルフ、ウルフリーダー、
シルバリオ、シルバリオスター

シルバリオ、シルバリオスターのCGモデル

## Director's Comment

井上◉文字どおりオオカミの姿のモンスターですが、当初はもっとイヌっぽい外見をしていました。ですが、イヌのような相手に対してジャックがソウルバーストを行なうのは問題があるだろうということで、たてがみ、爪、前脚などを調整して、魔物らしいシルエットに寄せてもらいました。
私がイヌ派ということもあり、イヌ好きな人が攻撃時に抵抗感や嫌悪感を抱かないように気をつけたのを覚えています。

### 愚者の手記 番外編 -03-

噴き出される闇によって最初に被害を受けた存在はなにか——
それは(人間などではなく)自然界に群れで暮らすただの動物たちだった。
このウルフたちも元々は世界各地にいるような動物たちだったが、いつしかその姿を変えてしまった。群れを率いるリーダーに従い続けているのは、闇を浴びる前の野生の動物としての名残なのだろう。

# スケルトン系

**この系統のエネミー**

スケルトン、ダークスケルトン、
ヴィクティム

▼ 背面

▼ 武器のバリエーション

spear　sickle

ダークスケルトンのCGモデル

ヴィクティムのCGモデル

## Director's Comment

**井上**●「この世界のアンデッドは土のカオスの影響下にあるはず」といった世界観を踏まえて、地面や墓場から出てきた感じにしています。また、「いろんな感情の集合体」という設定を加えて、ほかの死体をかき集めて身体が構成されているデザインにしました。骨がつぎはぎになっていたり、土っぽい雰囲気なのは、そういった理由からです。頭部は、人の頭蓋骨にするとホラーテイストが強まるので、魔物の骨のような外見にしてモンスターらしさを出しました。

## 愚者の手記 番外編 -04-

アッシュが土のカオスとなってから、ある変化が起きた。
死体が埋められた大地は腐っていき、その死体たちは闇に侵され不死の魔物として新たな生を受けた（死んだ人間に生を受けるという表現をするのも我ながら奇妙だが）
死体からスケルトンへと堕ちる者たちを調べてみたところ、過去に我が子を失い悲しみの中ともに死んでいった母親や、仲間を守れず死んでいった兵士など、その感情がアッシュのものと近しい者たちが堕ちていっているようだ。
スケルトンたちはもしかしたら救えなかったかつての仲間を守ろうと、この世界を彷徨っているのかもしれない。

## スティールバット系

**この系統のエネミー**

スティールバット、ブラッディバット、
エンシェントバット

エンシェントバットのCGモデル

### Director's Comment

**井上**◉口の開きかたが特徴的なモンスターです。噛みつき攻撃や吸血攻撃をするので、口が大きく開いて見えるデザインになっています。
折りたたまれた口が展開する点は、『ライトニング リターンズ FFXIII』で私が担当したガップルというモンスターのデザインを少し意識した部分です。

**愚者の手記 番外編 05**

コーネリアに取り残されたルフェイン人たちを戯れにコウモリの姿に変えた。
彼らは私の呪いにも似た魔法によってあの姿になり私と同じように世界を超え続けているが……ならば、私の呪いをこの世界のエルフにかけてみるのはどうだろう——エルフは元々ルフェインが生み出した異種の存在だ——私の戯れに付き合わせてやるのも一興だろう。次の世界では試してみることにする。

## ブラックウィドウ系

**この系統のエネミー**

ブラックウィドウ、レッサーブラック

レッサーブラックのCGモデル

### Director's Comment

**井上**◉『FF I』にも登場したクモ型のモンスターです。天野喜孝先生の絵では黒と白のしましま模様が特徴的ですが、闇のなかにたたずむ感じを出しつつ視認性を上げるために、黒を基調として差し色に赤を入れています。ゲームボーイアドバンス版などにおける色合いに近いですね。
「通常のクモのようにお尻を下げるとアクションゲームとして戦いづらい相手になるので、お尻を上げた状態にしたい」という開発スタッフからの要望を受け、現在の形になりました。

**愚者の手記 番外編 06**

狭い場所に巣をつくり、獲物がかかるのをじっと待つ。巣にかかった獲物は身動きが取れずに死ぬばかりか、ブラックウィドウの毒によって体内から溶かされ、そして捕食される。
巣をつくり獲物を確保するのはメスの役割のようだ。オスを目にすることは稀だ。なぜならオスの役割はメスに卵を産ませ、そしてそのエサとなることだけ……ゆえにそのクモはブラックウィドウと名付けられた。
ブラックウィドウたちもわかっている。生きていくために、家族となるパートナーであっても切り捨て、糧としなければいけないことを。

# 海賊

海賊のCGモデル

## Director's Comment

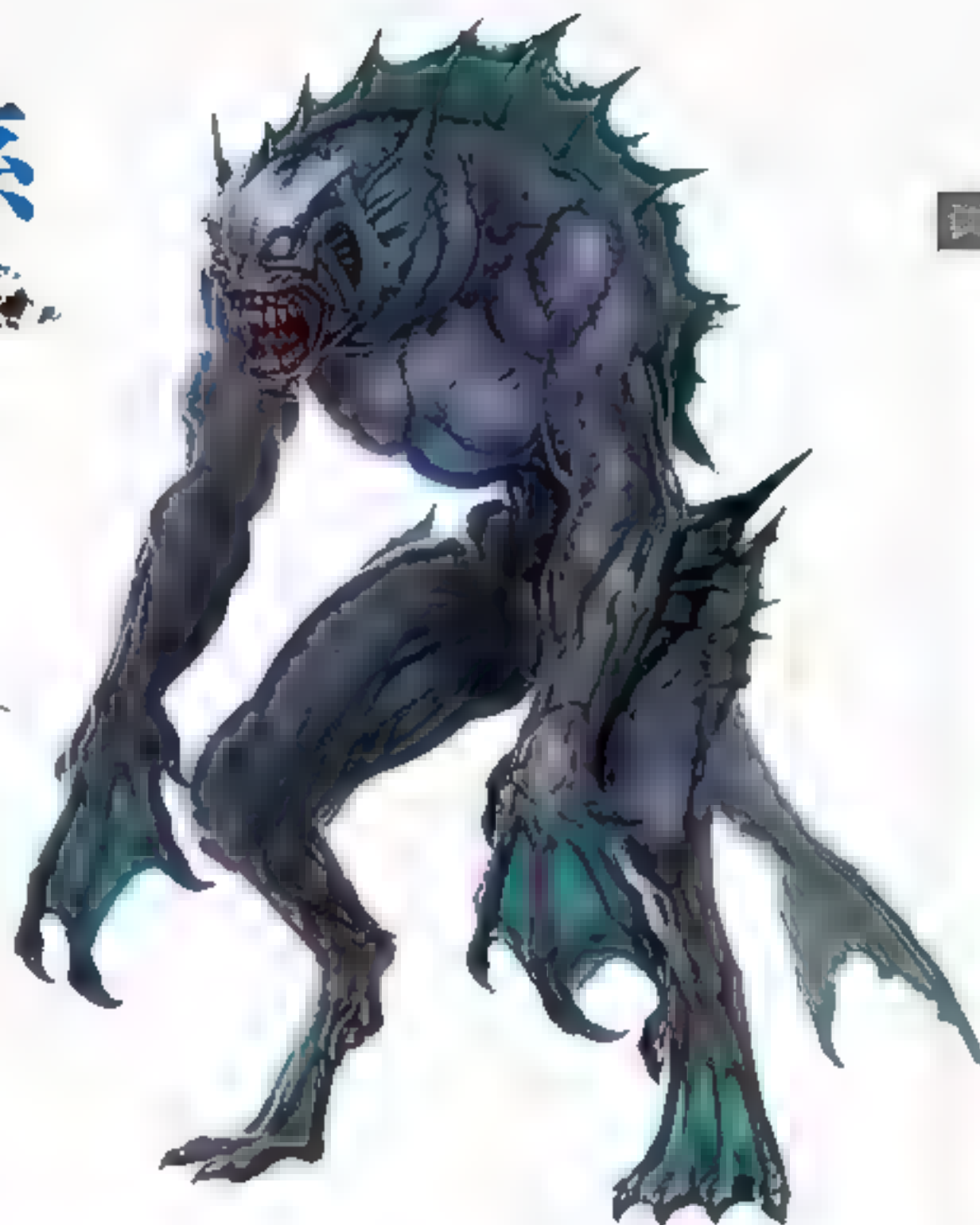
井上◎『FF I』でもビッケの手下として大量に現れた敵ですね。ビッケがオーソドックスな「海賊の船長」のイメージなので、その手下たちも、バンダナを巻いていたり日焼けをしていたりといった、定番の「海賊の一味」みたいな感じにしました。
ちなみに海賊は、ザコ敵としては唯一、ソウルバーストで砕け散りません。ジャックの優しさを垣間見られる貴重な存在です。

### 愚者の手記 番外編 07

海が荒れだしたと騒ぐ海賊たちをなだめるのは骨が折れる。
彼らは無意味に騒ぎ、それまでは自分の制御下にあると思っていた海に対して恐れおののく。元はと言えば無風状態で船が動かせていたのも私が貸し与えた力があってこそだということも忘れているのだ。
真面目に取り合い、話し合うのも疲れてしまった……
所詮は人間、しかもその枠から外れた無頼漢たちなのだ。彼らを私の闇に染めるのも一興かもしれない……

# サハギン系

この系統のエネミー

サハギン、シーデビル、
サハギンプリンス

シーデビル／サハギンプリンスのCGモデル

## Director's Comment

井上◎『FF I』ではプラボカ近海などに生息する、FFシリーズでもおなじみのモンスターです（『FF Ⅳ』で印象的だった「うっ、ぐぺぺぺぺーっ！」という鳴き声を実装するか迷ったりもしました）。
いわゆる半魚人なのですが、「人間が水のなかで生きるためにどうしたらいいかの実験をルフェインが行ない、その結果生み出された生物」という、設定面の立て付けをデザインの取っかかりにしています。そこから、胸に埋めこまれた謎の物体や、金属化した手のすき間から見える発光体といった要素が取り入れられました。
格闘的な近接攻撃を行なうので筋骨隆々にしつつも、改造されている雰囲気を出すために、筋肉が不自然に盛り上がっていたり、筋肉に埋めこまれた金属繊維が見えたりしています。

### 愚者の手記 番外編 08

生物が生きていくためには空気が必要だ。それはルフェイン人でも同様のことと言える。
彼らの飽くなき探求心は空気のない水中にも及んだ。
彼らはまず水中で活動する魚類に目を付け、その生態を人間に組み込もうと試みた。実験自体は成功したが、被検体に対する負荷が大きく人間としての自我が保てなくなるという副作用も生まれ、水中での活動のための人体実験は中止となった。
その後、「空気の水」と呼ばれる道具の開発により水中での活動が出来るようになり、被検体は闇の中に葬られることになった。

# クァール系

**この系統のエネミー**

クァール、空腹のクァール、
ブルーアイズ

▶ヒゲがちぎれた状態

クァール／空腹のクァールのCGモデル

ブルーアイズのCGモデル

## Director's Comment

**井上◎**『FF I』には登場しないモンスターですが、「FFシリーズの強敵として押さえておきたい」ということで実装が決まりました。遠距離砲台みたいな魔法攻撃と、すばやさを活かした近接攻撃のメリハリがついたモンスターです。
従来どおりのヒョウっぽいネコ科の大型モンスターの雰囲気を大事にしつつ、「ルフェインの実験によって、一部の皮膚が装甲のように強化された」という設定になっています。トレードマークとも言える長いヒゲは、当初はソウルバーストのときに引きちぎる予定でしたが、破壊できる部位として実装することになりました。

**愚者の手記 番外編 09**

その獣の子供は自分の母親を殺した——ルフェインの実験によって強化された動物たちの中にその獣はいた。
どの動物も強制的に与えられた2本の触腕の形状をした魔力装置と強化外装による拒絶反応で苦しみ死んでいく中、その親子だけが生き残ったのだ。
そのあとの光景はあまりにもむごいものだった。暴れくるう子供に対して、その母親は（もしかしたら親としての自我があったのかもしれない）一切の抵抗をせず正気を失った子供に切り裂かれていった。
ルフェインからすれば、より良い世界のために必要な実験なのだろう。素晴らしい世界に導く技術とは醜悪な実験から生まれるのかもしれない。彼らは、これからこの動物を世界に放ち、人間を含む生態系に影響を与える実験を行うようだ。
……ルフェインの管理下にあるこの世界はあなたの言う通り美しいものではないようだ、ジャック。

# ハルピュイア系

この系統のエネミー

ハルピュイア、セイレーン

セイレーンのCGモデル

## Director's Comment

井上◉空を飛ぶ敵を作るために、歴代FFシリーズから選んだモンスターです。『FFⅠ』にも飛行系の敵はいたのですが、コカトリスはスティールバットと戦いかたが差別化しにくく、ガーゴイルはあまり魔法を使わず近接攻撃主体になりそうだということで、『FFⅢ』からハルピュイアを選定しました。
FFシリーズにおけるハルピュイアは、女性の身体の上半身と鳥類のような足や翼を持つのが定番なので、それらの要素を押さえつつ、ゴブリンと同様にマスクをつけることで、本作の異質なモンスターの雰囲気を出しました。
カラーリングについては、いくつかあった候補のなかから、身体が引き締まって見えるという理由で現在のものになっています。胸のあたりが倫理的にNGが出るかもと危惧しましたが、最初に提案されたデザインでOKとなりました。

### 愚者の手記 番外編 -10-

元々ハルピュイアは別の時空で確認された生物だったそうだ。ルフェインが戯れにその世界の生物を模造した結果、コーネリアに生み落とされた。
この生物が闇の影響で双翼の魔物として堕ちるのはそう遅くは無かった。顔に付けられたマスクは、望んで生み出されたわけではない命、それを弄ばれたことに対する苦しみを隠すかのように付けられている。

# シャドウ系

この系統のエネミー

シャドウ、レイス

レイスのCGモデル

## Director's Comment

井上◉『FFⅠ』の天野先生のイメージイラストではフードの中身がガイコツのようになっていたのを受けて、本作でもガイコツのモチーフを取り入れつつ、何の骨なのかわからないようにしています。
デザインのコンセプトも見た目どおり、魔法をあやつる「幽霊」です。天野先生の絵では足の骨も描かれていますが、本作ではバトルデザイン的にワープ能力を持っていたので、あえて足はつけずに浮遊している状態となりました。ローブの裾の部分がかなりボロボロなのは、闇っぽさを強調するためです。

### 愚者の手記 番外編 -11-

どんなに善良な人間であっても、特定されないような場所で他人の不幸を祈ったり、幸せを妬むなど負の感情を抱くことはあたりまえなのだ……
ゆえに人々の想いは時にして、闇に充てられ姿を変える。シャドウはその想いが形となって表れた存在。
闇から闇へと移動するシャドウたちをとらえ続けるのは難しい。奴らはその成り立ちから人の見えるところを嫌い、見えないところから襲撃しようとする。陰でコソコソするような存在はジャックが最も嫌いそうだが……

# グリフォン系

**この系統のエネミー**

グリフォン、グリフォンクイーン、
ヒポグリフ、カースグリフ

►武装がはがれた状態

**グリフォン/グリフォンクイーンのCGモデル**

**ヒポグリフ/カースグリフのCGモデル**

## Director's Comment

**井上**◉ボスのように「前半戦と後半戦」の概念を持った強敵として作られました。グリフォンを選んだのは、飛行もするし、地上でも戦える大きめの敵という理由からです。前半は重い鎧を着ていて地上戦主体、後半は鎧が砕けて身軽になり飛行する、という流れが想定されています。
戦闘中に見た目が大きく変わるように、鎧がなくなったあとのギャップを意識しています。前半の姿は、一般的なグリフォンのシルエットに見え、神聖な雰囲気さえありますが、じつはそれは甲冑の形状や色でそう見えているに過ぎません。後半は、筋肉の繊維が露出したグロテスクな魔物となり、打たれ弱そうな風貌に一変します。弱点を守るために鎧を着せられていた……というイメージでデザインをしてもらいました。

## 愚者の手記 番外編 -12-

かつてルフェインが軍事的戦力を拡張させる際に戦闘用の生物として用意したのがグリフォンだということらしいが、急速なルフェインの科学的な発展から軍事的な兵器が開発され、戦果の予想が立てにくい生物兵器のグリフォンは使用されなくなった。
ルフェインが世界から消えた際、グリフォンたちはこの世界に取り残され、長い年月を経て闇に堕ちていった。生物兵器として使用されていたころの名残から鎧の見た目こそ堅牢なものだが、その中身は闇があふれかえる醜悪な姿をしている。
私の中の闇もいずれ抑えが利かなくなり、私自身を醜悪な姿へと変える日が来るのかもしれない。

# エレメント系

**この系統のエネミー**

ファイアエレメント、ウォータエレメント、
ウィンドエレメント、アースエレメント

## Director's Comment

**井上**◉属性が実体化したような敵はFFシリーズに多く見られ、『FFⅠ』にもファイアーやアースエレメントといったモンスターが登場しています。本作でも、RPGらしい属性を使った遊びが必要だということで、クリスタルに合わせた4属性のエレメントが実装されました。
『FFⅠ』のドット絵では半裸の男性のような精霊なのですが、本作はあまり女性型のモンスターがいなかったので、女性型のシルエットにしてもらいました。精霊が乗っている球体は、各属性をつかさどる核となるものです。属性が具現化した身体には剣などの物理攻撃が効かなさそうな印象があったため、きちんと物理攻撃が当たる見た目を持つ核が作られました。その核をソウルバーストで使うとは思っておらず、はじめて演出案を見たときは衝撃を受けましたね。

**賢者の手記 番外編～13～**

ネオンに黒水晶を渡す際の話だ。
彼女はどうして魔物が生まれるのかと私に聞いてきたことがある。どうせ、聞いても忘れるのだろうと彼女には私が観測したいくつかの法則を説明した。人の感情や生物が闇に結びつき魔物になること、ルフェインの実験によって魔物となってしまった存在がいること、そして自然界に発生した不自然なひずみから生じるということを説明した。
特に最後の状況はルフェインが関与していることも加えて説明したが、ネオンは今回の世界でどこまでのことを思い出せるだろうか……

ファイアエレメントのCGモデル

ウォータエレメントのCGモデル

ウィンドエレメントのCGモデル

アースエレメントのCGモデル

# クロウラー系

この系統のエネミー

クロウラー、ラウンドウォーム

ラウンドウォームのCGモデル

## Director's Comment

**井上**◉芋虫タイプの敵は、FFシリーズでも意外とよく登場しています。本作では、実際の虫と同じサイズだと小さすぎるため、大型の芋虫になりました。怒ると身体を変色させて襲ってくるというコンセプトがあったので、どこの色が変わるのかなど、いくつかの案を出してもらいました。口のまわりはワラスボとヤツメウナギを参考にしてもらい、それらの生物のハイブリッド型の口が採用されています。改めて見ると、人によっては生理的な嫌悪感を抱くデザインになっていて、私自身もこの手の絵面が苦手なので、参考画像を見返すと結構キツいです(笑)。

## 愚者の手記 番外編 14

クロウラーは本来であれば地面の中で活動し、成虫となる際に地上へと移動するだけの巨大な芋虫だった。地中での活動が長いため目が発達しておらず、触覚のようなもので前方にあるものを知覚していた。
だが、カオスたちの影響によって、芋虫としての状態で生活の場を地中からやむなく地上へと移した。目も見えず、日の光に弱いクロウラーたちは他の生物たちからすれば恰好のエサだった。住処を追われ移動し続けたところで見つけたのが3人の姉妹が住まう民家だった。
クロウラーは生きていくために、次女と三女を食べた。目の前で捕食される妹たちを見ていた長女にその触角を伸ばそうとしたとき、怒りで我を忘れた長女によってクロウラーは八つ裂きにされた。
家族を失った少女の怒りと闇がクロウラーに結びつき、闇の中から今の魔物としてのクロウラーが生み出されることになった。

# プリン系

この系統のエネミー

プリン、プリンプリンス、プリンプリンセス

## Director's Comment

**井上**◉『FF I』に登場するブラックプリンなどは、のちにFFシリーズで通例となる姿とは異なり、「天井から落ちてくるアメーバ」のようなモンスターでした。しかし、見た目をそちらに寄せると「FFシリーズでよく見た！」という印象が薄くなってしまうので、おなじみの外見を踏襲したうえで、アクション的に攻撃手段のバリエーションを持たせるべく、触手のような手が付け足されました。
従来のプリンと少し異なるのは、いくつかの半球体の身体が積み重なっているように見える点です。これによって、単に過去作をオマージュするのではなく、本作独自のシルエットを持つプリンになったと思います。

プリンプリンセスのCGモデル

## 愚者の手記 番外編 15

水のクリスタルの輝きを失い、水が澱んだ世界で起きたことだった。
人の目が届かなくなってしまう町の暗部のような場所――得てしてそういった場所は、はぐれ者たちを呼び込む。
人のつくったルールからはじかれてしまった者、病を治せず倒れ伏したままの者……集まる者たちは様々だが一様に昏闇を抱え込んでしまっている。明るい場所を歩む者たちに羨望の眼差しを向けたまま、軽蔑し、妬み、絶望の言葉を吐き続ける。
そのような場所だ。空間ごと闇は結びつき、その姿を軟体の魔物へと変貌させた。

# オーガ系

**この系統のエネミー**

オーガ、マッドオーガ、
ヒルギガース、マッドギガース

【大剣】【棍棒】【斧】
※断面
←表　裏→

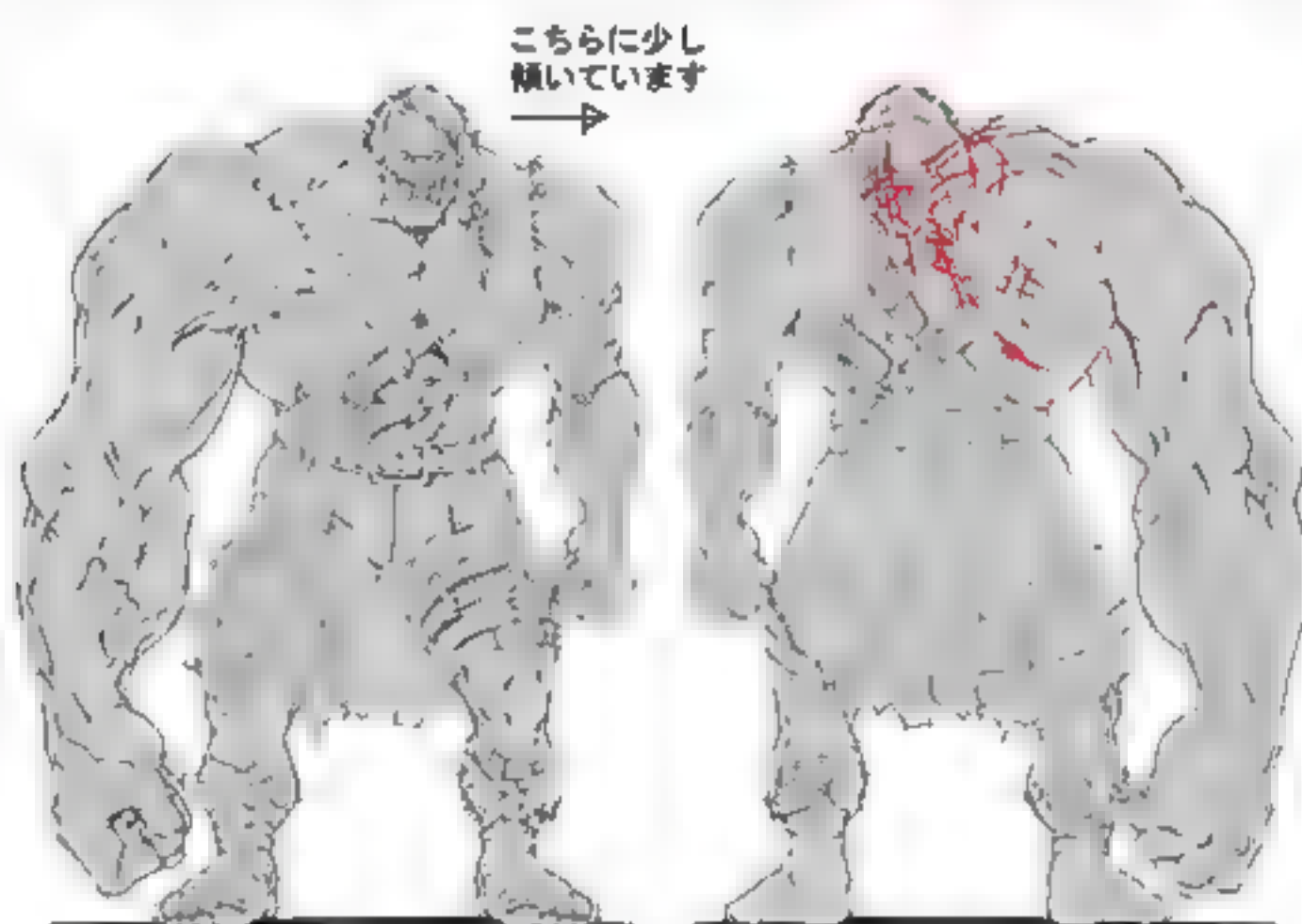
▲武器のバリエーション

▼正面&背面

こちらに少し
傾いています

ヒルギガースのCGモデル

## Director's Comment

**井上**◉武器を持って振りまわす大型の敵との攻防を楽しめるように、『FFⅠ』に登場したモンスターのなかからオーガが選定されました。
「何を使って攻撃してくるのか？」が明確な敵ほど攻防の想像がしやすく、そのぶん戦いやすくなるため、右腕が極端に大きかったり、身の丈ほどある武器を持っていたりと、特徴がひと目でわかるようになっています。背中が弱点だと示唆する大きなキズがあるのも、「これぞアクションゲームの敵」という感じのデザインだと思います。
『FFⅠ』のような原始人っぽい服装でもおもしろいかなと思いましたが、当時のドット絵を今風に解釈するとどうなるかを考え、レザーの衣装になっています。ちなみに、服がワンショルダーだったり、ちょっと髪の毛が長かったりする部分が、『FFⅠ』のオーガを彷彿とさせるようになっていますね。

**愚者の手記◻番外編 ‐16‐**

ルフェインがコーネリアと戦争をしていた時、彼らは様々な兵器を用いて戦っていた。
しかし、様々な兵器があるとはいえ、戦場の前線に立つのはその兵器を運用する人間——つまり、ルフェイン人の姿も戦場には必ずあった。
その中のルフェイン人の一部には、兵器で一方的にコーネリアを蹂躙するこの戦争をよく思わない者たちもいた。
しかし、そのようなルフェイン人たちは、すぐに戦場から見ることは無くなる——帰還させられたわけでも、その場で処刑をされたわけでもない。彼らは、そのまま生物兵器へと改造させるための薬物を投与され、魔物のような醜い姿となって戦場に戻される。自我を失い、人の命を奪い続けるために。
これがオーガの始まりのあらましだ。

# ガーディアン系

**この系統のエネミー**

ガーディアン、ソルジャー、
ヘビーソルジャー

片手剣

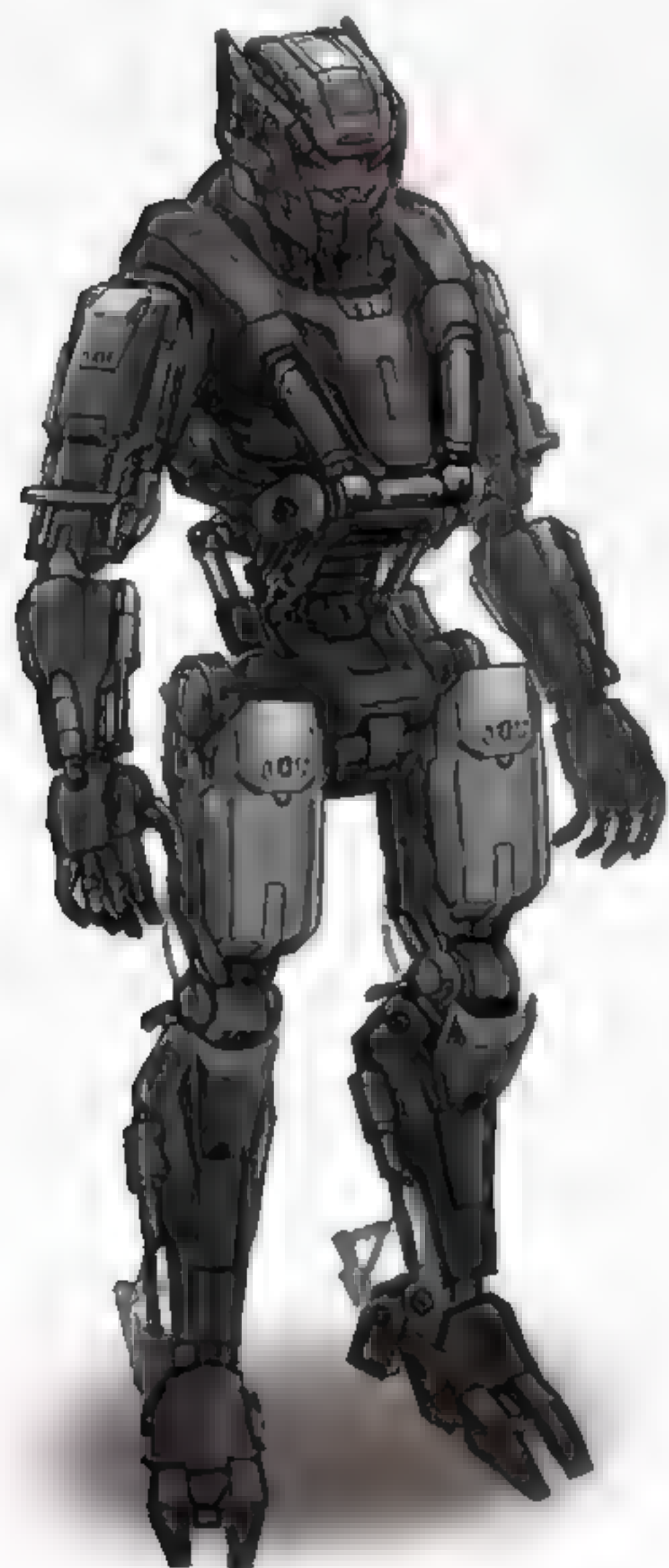
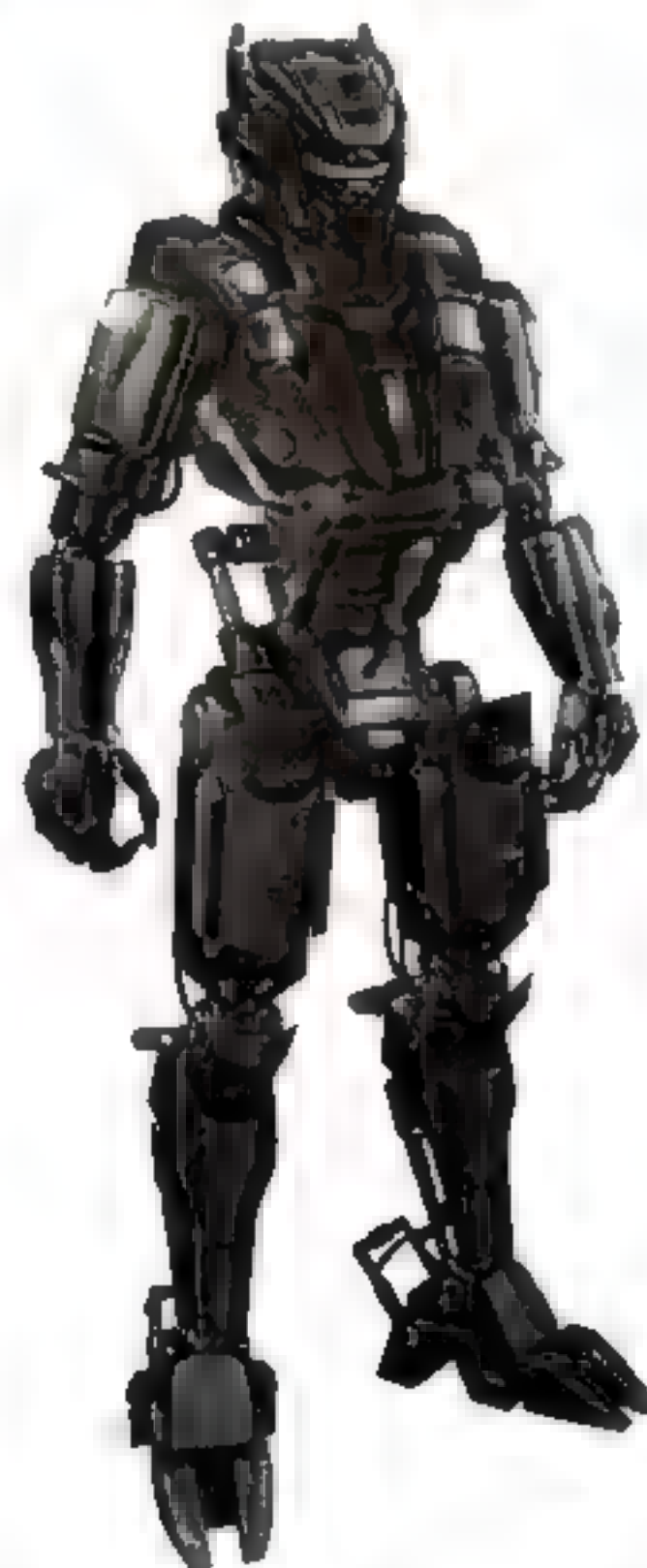
盾

ハンマー

片手棒

► 武器のバリエーション

[illegible]のCGモデル

[illegible]のCGモデル

## Director's Comment

**井上**◎SF要素が存在する『FF I』がモチーフとなっている本作において、機械系の敵としてガーディアン系を用意することになりました。
天野先生のイメージイラストだと、二足歩行というよりも四足歩行のような外見ですが、アクションスピードが比較的速い本作においてそのデザインを踏襲すると、かなり無理をした動きをとらせるハメになるので、人型に近いデザインになっています。
当初はもっとシンプルなシルエットでしたが、情報量にメリハリを出すために、アートディレクターの後藤(後藤宣広氏)とコーエーテクモゲームスさんのデザイナーのあいだでデザインを詰めてもらったのを覚えています。人型に変更されたことで警備ロボットや汎用的な工場ロボットのようになり、ダンジョン内に配置したときにSF的な雰囲気を作るのにも役立ってくれて、気に入っています。

**『愚者の手記』番外編 17[illegible]**

この世界に降り立ってから何度目かの世界で、私の警護目的としてガーディアンをルフェインからあてがわれたことがある。
ジャックたちと旅をしなくなってから何度目の世界だったかは覚えていないが、そのガーディアンに私はジャックと名付け、話し相手になってもらった。
私の中の黒い感情が暴れそうになるたび、ガーディアンのジャックに対して八つ当たりをしてみたこともある。だが、いくらガーディアンを破壊しても私の中の感情は何も変わることはなかった。
それ以降の世界から私にガーディアンをあてがう必要は無いとルフェインに伝えるようにした。

# ナイトメア系

この系統のエネミー

ブケファロス、ナイトメア

▼ツノが折れた状態

ブケファロスのCGモデル

▼三面図

## Director's Comment

**井上**◉なかなかデザインが難航した記憶のあるモンスターです。元ネタは『FFⅠ』にも登場するユニコーンのような見た目の敵で、本作では強敵に位置づけているため、形態変化があるモンスターとなりました。
デザインの初期案はもっとシンプルな外見で、どちらかというとばん馬(重いそりを引く「ばんえい競馬」に出走する大型馬)のように足が短くなっていましたが、突進や俊敏なステップをするイメージに合わせて、サラブレッドに近いシルエットに調整してもらいました。
ゲーム内ではちょっとわかりにくいかもしれませんが、頭のツノが折れたあとは身体が赤くなるだけでなく、外骨格のような外装部分の突起やツノが伸びており、突進などの攻撃がいっそう強烈になることを表現しています。

### 愚者の手記 番外編 18

夜にその姿を見た者は悪夢にうなされ続ける――そうコーネリアのおとぎ話の中で語られる悪夢の魔物が存在する――小さな子供を夜寝かしつけるためにつくられた寓話だ。親たちは「早く寝なければ窓の向こうからその魔物があなたを見に来るよ」と寝かしつける。
だが、その魔物は存在する。存在するようになってしまった。子供たちが抱く恐怖の象徴の存在として、闇と重なり顕現してしまったのだろう……
寓話の中ではその悪夢の魔物は光の戦士によって退治されるが、この世界でその悪夢を退治するのは果たして光の戦士なのだろうか、それとも混沌の戦士たちなのだろうか。

# モルボル系

この系統のエネミー

モルボル、モルボルワースト

▼ 側面

ヨコ

モルボルのCGモデル

モルボルワーストのCGモデル

## Director's Comment

**井上**◉くさい息を吐き散らして状態異常を付与してくる、憎まれつつもなぜかファンが社内外に多い敵です。じつは『FF I』には登場していませんが、コーエーテクモゲームスさんと「やはり押さえておきたい」という話になり、制作が決定しました。
いままで食虫植物のモンスターなのかなと勝手に思っていたのですが、野村から「イソギンチャクみたいなイメージ」と教えられ、本作ではイソギンチャクの魔物としてデザインしています。口のなかの歯に見えるものは、牙ではなく色の異なる多数の触手で、養分を吸収するようにウネウネしている感じにしてもらいました。また、下アゴの触手が上を向いて伸びているのも、イソギンチャクをモデルにした部分です。

## 愚者の手記 番外編 19

この世界の生態に一つ興味深いものがある。モルボルという生き物だ。
海洋に暮らす生物で、その口から撒き散らすガスで近辺の魚類などを弱らせて捕食する。多数の触手には細かな突起がついており、その触手でとらえた餌となる生物にも、突起から毒を注入して弱らせることが出来るらしい。本来であれば人を襲うことのない、おとなしい生物で、好事家の間では観賞用としても珍重されることがあったらしい(ジェドが一時期観賞用として飼育をしようとしていた)
世界が闇に覆われ、海洋の闇の魔物までも捕食するようになってからはその生態を大きく変え、地上に進出、人間を襲うようになり、最後はストレンジャーまでもその毒牙にかけるようになってしまった。

## マインドフレア系

この系統のエネミー

ピスコディーモン、マインドフレア

### Director's Comment

井上◉ドット絵時代のFFシリーズにはよくいたモンスターで、『FF I』では「マインドフレイア」でしたが、シリーズの命名傾向に合わせて「マインドフレア」としています。私が過去に携わった作品では残念ながら登場させられませんでしたが、最近のFFシリーズでも見かける機会が増えてきましたね。
水のカオスであるクラーケンがイカをモチーフにしているので、同じくイカモチーフのマインドフレアを登場させるかどうかは悩んだのですが、同系統だからこそ眷属感が出せておもしろいのではないかと。また、コーエーテクモゲームスの隈部さん（隈部宣道氏：ディレクター）とも相談して、「子どものころ、強さと見た目に強烈なインパクトを受けた敵なので、ぜひ出しましょう」ということになりました。
脳ミソが透けて見えているのは、人間の脳に興味を持ち、それを吸い取ることで糧にしようとする設定があるからです。本作では『マインドドレイン』という技を使うときに、「脳ミソよこせ！」みたいなことを言って襲ってくるので、かなり強烈な印象のモンスターになったかと思います。

### 愚者の手記 番外編 -20-

「羨望」とは自身が持たない優れた能力などを、他の者が持っているのを見た時に渇望するような感情だ。彼はジャックの強さに羨望し、水のカオスクラーケンへと堕ちたが、その影響が水に伝わる波紋のように広がっていったのは、それからそう時間はかからなかった。
他者が持つ能力に羨望を抱き、その源すら吸い取り自分のものにしようとする魔物が生まれ堕ちてしまったのは間違いなくジェドの影響だろう。
ジャックへの「憧れ」という想いは、闇の中で大きく歪んでいき、今や魔物となって人々を襲う存在となってしまった。

## アーリマン系

この系統のエネミー

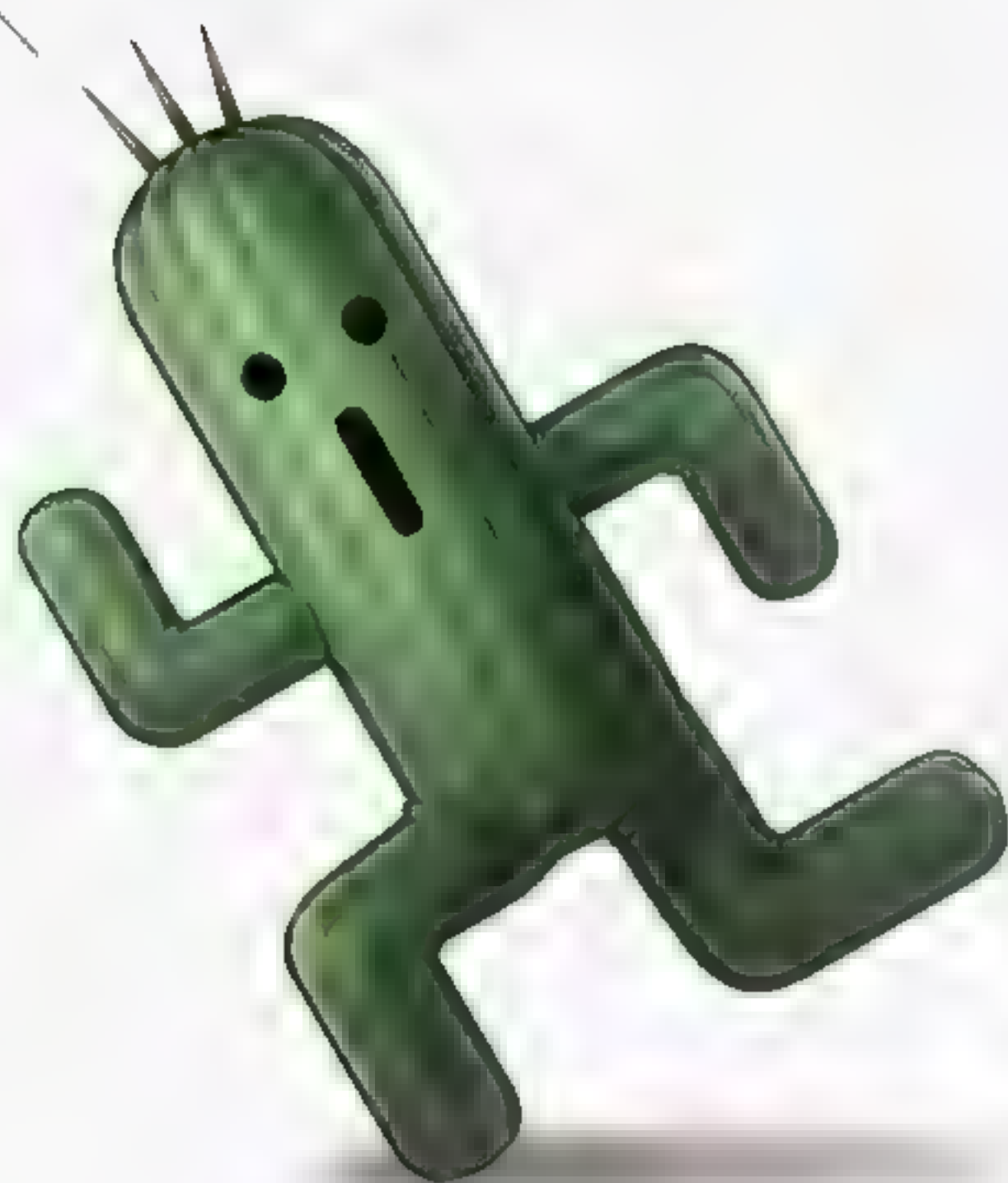
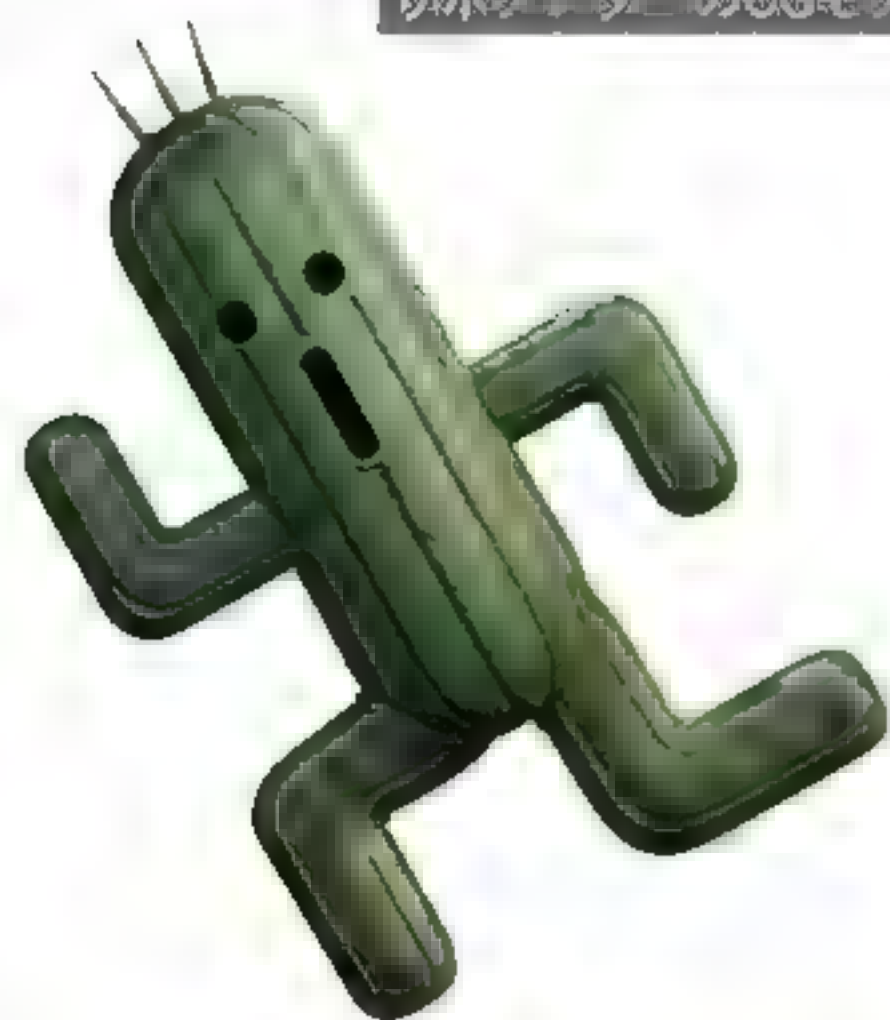
アーリマン、アエーシュマ

### Director's Comment

井上◉このモンスターについて強く記憶に残っているのは、隈部さんとはじめてお酒を一緒に飲んだときに、「アーリマンの目玉を槍で突き刺して、くり抜いてやりましょう！」と言われたことでした（笑）。その発言のあまりの衝撃に、本作にアーリマンは絶対実装されるだろうなと確信したのを覚えています。
FFシリーズのアーリマンは「目玉」が特徴的なデザインになっていたため、ゲーム的にもそれを活かして、「目玉が弱点で、目をつぶらせることで戦いやすくなる」といったコンセプトを持つ敵です。
羽根はボロボロになっていて機能しておらず、じつは魔法の力で浮いているという設定です。頭の宝石や口から垂れたよだれのようなものは、天野先生が描かれた『FF III』のアーリマンを踏襲した部分ですが、尻尾に関しては攻撃にも使えるように太くなっています。
なお、倫理的な問題やジャックの武器種を特定できない都合から、目玉をくり抜くソウルバーストの演出はお蔵入りとなりました。

アエーシュマのCGモデル

### 愚者の手記 番外編 -21-

ルフェインは「魔法」という概念の研究を行っていた。
元々、魔法とはクリスタルと同じように世界の元素の力を安定化させ、その場所に発露させるようなものだった。しかし、発動までに多くの手順を踏むことから実用面ではあまり重宝されることは無くなった。そこで、ルフェインはこの手順を大幅に短縮させるため、元素の力——つまり、簡易的な疑似クリスタルそのものを生物に埋め込む実験を行った。
かの魔物の瞳に見える部分は疑似クリスタルになっている。それによって様々な魔法を行使する兵器として運用が可能になったが、大きな欠点も生じた——その疑似クリスタルの輝きに魅了された者は、数刻の内に闇に堕ち絶命してしまうというものだ。
それはまるで死神に「死を宣告」されたかのような現象であったと語られている。
闇を生み出す輝きを持つ魔物をルフェインは即刻コーネリアに廃棄した、とのことだ。

## サボテンダー

### Director's Comment

井上◉マスコット的なキャラクターであるサボテンダーはデザインが完成されていて、ちょっとでもいじると違和感が出てしまうので、従来どおりの見た目にしています。
マスコットということで、ソウルバーストの演出が大きく変更された敵でもあります。当初はサボテンダーをつかんでねじると結晶化して砕けるといった演出でしたが、「マスコットキャラにしていいことではない」と野村からNGを受け、持ち上げて上に放り投げる現在の演出になりました。
アクションについても、必死に襲ってくる敵ではなく、基本的に逃げたい、戦いたくないという設定にしています。技も「サボりたい」と言って逃走するような、ネタ要素がある唯一のモンスターですね。

**愚者の手記 番外編 -22-**

この世界にはルフェインが模造する別の時空の建造物と違い、本当に別の時空から迷い込んだものも存在する。それが「サボテンダー」という魔物だ。
どの時空から迷い込んだかはわからないが、サボテンダーが走る際、相当量のエネルギーが発生し時空に歪みが生じる。その歪みを通り、この世界に迷い込んできたと推測される。サボテンダーが逃走する際に姿を消してしまうのは、その歪みを通っているためである。
こうして逃走を繰り返し、数多の時空にその姿を見せるのだろう。

サボテンダーのCGモデル

## トンベリ系

**この系統のエネミー**

トンベリ、マスタートンベリ

マスタートンベリのCGモデル

### Director's Comment

井上◉外見がかわいらしいことからぬいぐるみ化もされているなど、サボテンダー同様にマスコット的にあつかわれるモンスターです。そのため、ソウルバーストの演出は、ほかの魔物にくらべてジャックの行動がひかえめで、トンベリからあふれる殺意のようなものが衝撃波となってジャックに襲いかかる……という、トンベリの怖さがよく表れたものになっています。当初は「ジャックに包丁を取り上げられて刺される」といった過激な演出案でしたが、それはNGになりました。
トンベリは作品ごとに右利きか左利きかで物議をかもすことが多いですが、本作では、左手に包丁、右手にみんなのうらみが蓄えられたランタンを持っています。サボテンダーと同じく外見には手の入れようがなかったものの、せっかくなのでランタンをオリジナルのものにしたいと提案し、デザインしてもらいました。
設定的には、「怨念やうらみが実体化した魔物で、多くの次元を超えてきている」というイメージにしています。トンベリをはじめて倒したときに獲得できるトロフィー（実績／アチーブメント）の名前を「よくも殺したな……」にしたのは、通知メッセージがまるで次元を超えてきたセリフであるかのように画面に表示させたかったからです。

**愚者の手記 番外編 -23-**

サボテンダーが時空を超え、別の世界からやってくるのに対し、この魔物は再創生され続けるこの世界に対し、時空を超えて次の世界にも同一の存在として残り続ける――つまり、黒水晶を持たない、ルフェインに関連しない生物で唯一記憶を保持し続ける存在だと言える。
元々、この世界で生まれた存在なのかも定かではない。私が世界の観測を始めると同時にトンベリは存在していた。私が抱えてしまった「うらみ」に呼応して、未来から過去の世界に送り込まれてしまったのかもしれない――ちょうどカオス神殿と同じように。
トンベリたちは殺されてしまったことを記憶に持ち、そのうらみの記憶を次の世界に持ち越す。殺した者に復讐するために何度も、何度でも……

# カオスとなる者

※多少兜の装飾の凹凸に
沿って割れている印象も欲しい

▲兜が割れた状態

▲側面

▼武器

phase 1
大剣

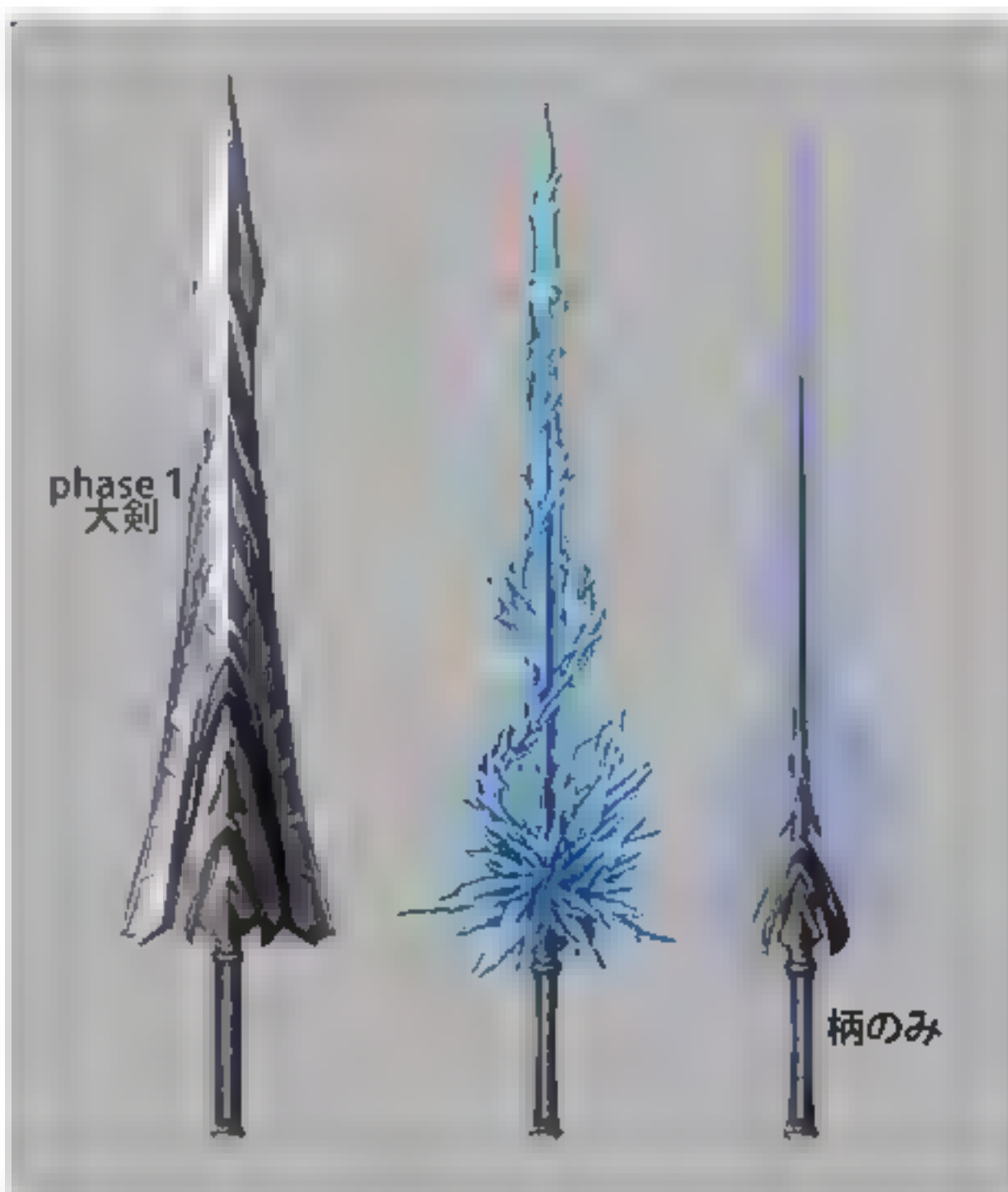
柄のみ

## Director's Comment

**井上**◉本作の最初のボスとして登場する敵で、設定画からは少しわかりにくいかもしれませんが中身はネオンになっています。甲冑のなかにネオンが収まるのは体格的には無理があるのですが、ガーランドと見まちがうようにしたかったので、いまの形になっています。
カオスという存在になるためにカオス神殿におもむいたネオンが、アストスから黒水晶を渡されたことでこの姿に変わりました。ガーランドに近い姿と化したのは、黒水晶にアストスの思いも混ざっていた影響かもしれません。
『ディシディアFF』や本作のムービーに登場するガーランドとは、似ているようで異なる見た目にしたかったので、シルエットこそガーランドっぽいですが、甲冑全体が細身なうえ、持つ武器も大剣にしてはシャープな形状になっています。
魔法攻撃をしたり、炎の技を使ったりするのは、ネオンのジョブのひとつである赤魔道士の要素や、のちにマリリスとなってしまう部分をフィーチャーしたからです。光の戦士と言われていたジャックが『ライトブリンガー』、カオスに堕ちたあとは『カオスブリンガー』を使うのだから、火のカオスの戦士の技は『ファイアブリンガー』が良いだろうということで技名を決めました。一方、氷の剣はあくまで魔法剣という位置づけで、『アイスブリンガー』ではなく『アイスソード』という技名にしています。

# ビッケ

▼闇に取りつかれし者

闇に取りつかれし者のCGモデル

## Director's Comment

**井上**◉『FF I』のキャラクターであるビッケは、企画の初期段階から、登場することと物語中での役割が決まっていました。軽い冗談を飛ばすなど余裕がありそうな雰囲気を漂わせていますが、カリスマ性や腕っぷしでのし上がったわけではなく、人柄だけで船長をやらされているような人です。子分たちからは、なかば馬鹿にされつつも慕われている感じですね。
ビジュアル的なコンセプトとしては、野村から「パッと見ただけで海賊の船長とわかるような定番のイメージ」と伝えられていました。そこで、ファミコン版やリメイク版でもかぶっていた海賊の三角帽や腰布にコート、フリントロック式の銃などを身につけさせたうえで、アストスとの関連性を出すために、謎の技術が用いられた斧を持たせています。ファミコン版のドット絵では青っぽい服ですが、世界観に合わせプラボカを陰鬱とした雰囲気にしようと考えていたので、そこを仕切るビッケも暗めの色調のほうが良いだろうということで、リメイク版のカラーリングに近い紫をベースにして、さらに暗めのトーンにしました。
どこか憎めない印象にするために、鼻の雰囲気などを丸くするように修正したのを覚えています。ソウルバーストの演出でジャックにボコボコになぐられてしまいますが、ジャック自身はビッケのことをそこまで嫌っているわけではないです。出会いかたが悪くなければ、打ち解けてパーティに入っていたかもしれません。

# 黒騎士

▲側面&背面

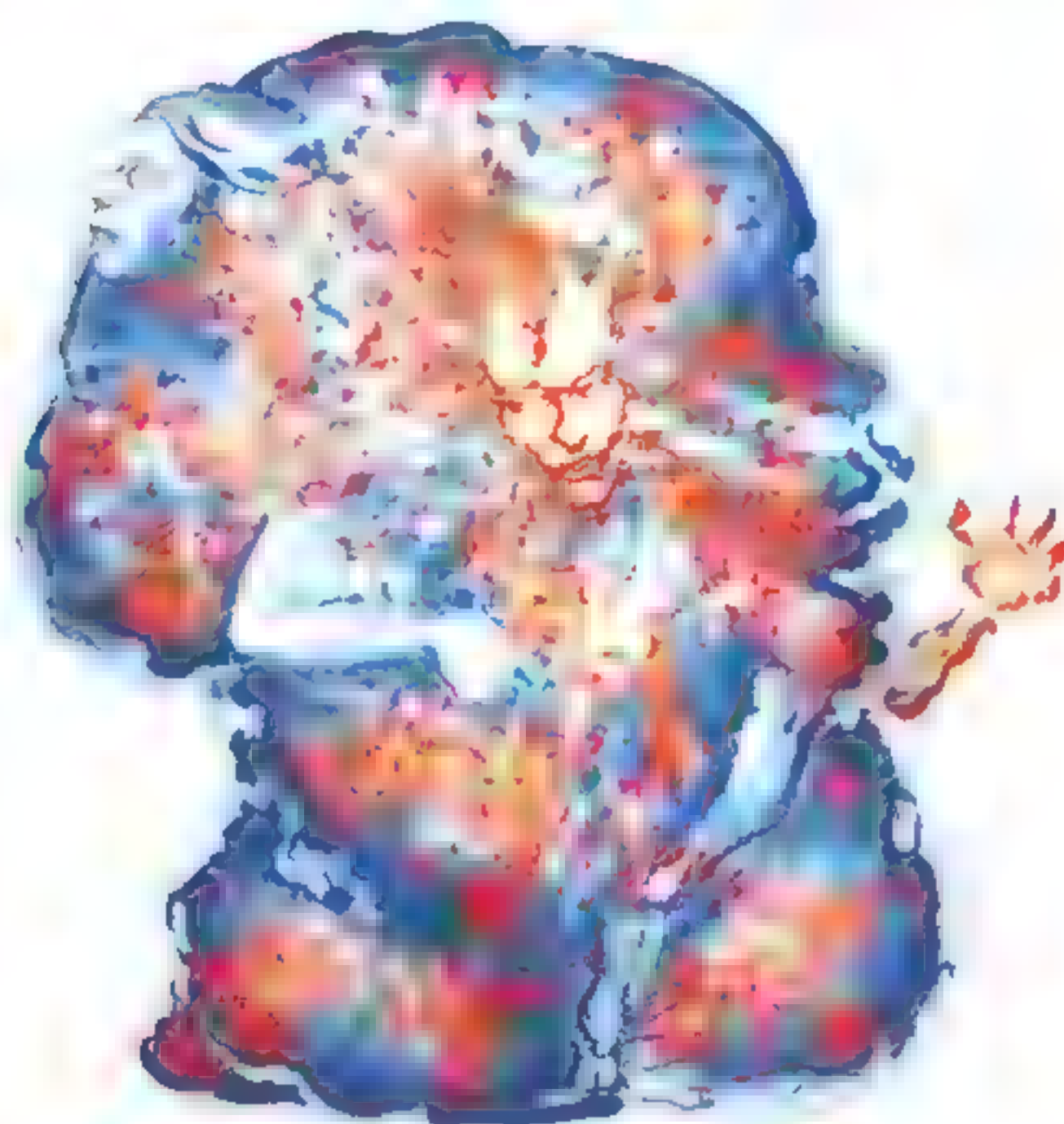
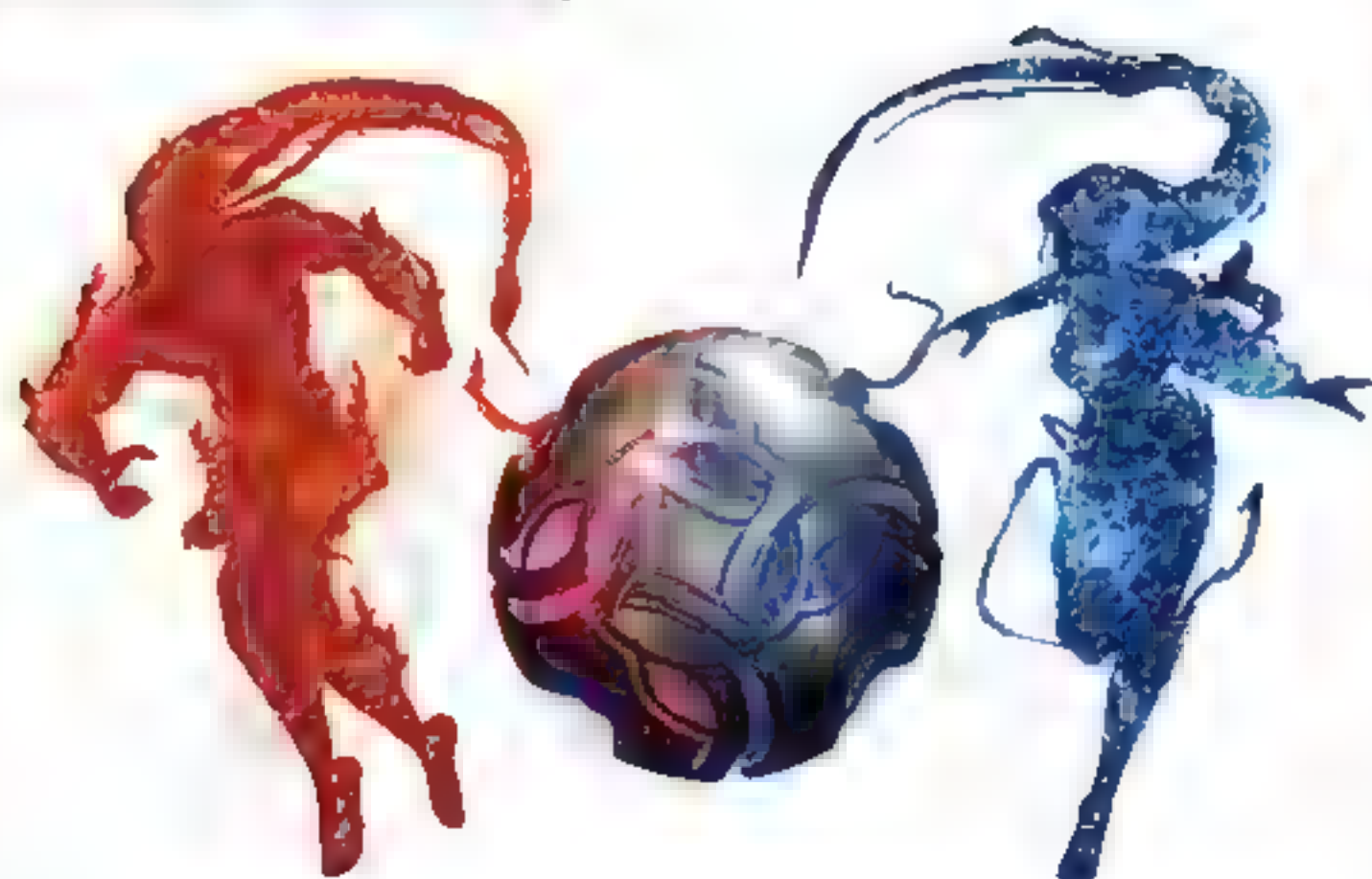
▼ウマ

◀槍

## Director's Comment

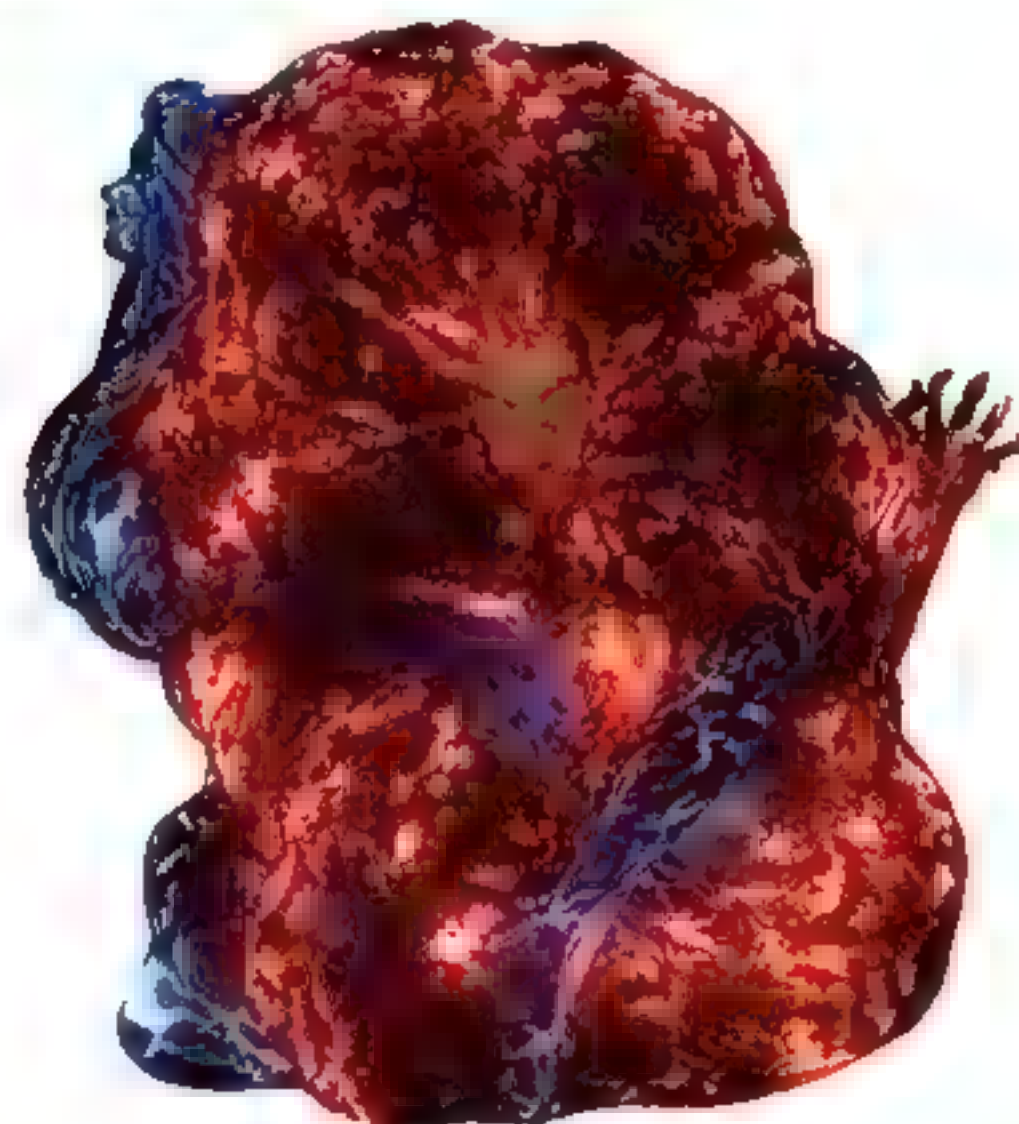
**井上**◉黒騎士より前のふたりのボスは、「カオス神殿が最初のダンジョンだからガーランド（カオスとなる者）」、「つぎの町で出会うボスとしてビッケ船長」と、『FFⅠ』の物語をなぞって登場しています。その流れのままならば西の城ではアストスと戦うべきなのですが、『FFⅠ』とはちがう流れにするボスとして、黒騎士を選びました。選出の理由は、本作の西の城が『FFⅡ』のパラメキア城をモチーフにした場所だからです。
ソウルバーストの演出で明らかになりますが、黒騎士の中身はからっぽで、アストスがジャックたちの腕を確認するために生み出した幻影のような魔物という設定です。ソウルバーストはジャックの表情などにもこだわって演出をつけてくれているので、できればオプションで頭防具の表示をオフにして見てもらえるとうれしいです。
デザインに関しては、シンプルな黒い甲冑でも良かったのですが、闇の力で作られたまがまがしい雰囲気を出すために、こまかい紋様を入れています。改めて見ると、偶然にも胸のあたりが「のばら」っぽく見えますね。
『FFⅡ』の主要スタッフだった河津（河津秋敏氏）には、私が新人時代にお世話になっていたこともあり（いまもお世話になりっぱなしですが）、技のイメージなどに河津作品をオマージュしたものを取りこんでいたりもします。

# コアエレメント

コアエレメントのCGモデル

▼後半戦（メルティエレメント）の姿

メルティエレメントのCGモデル

## Director's Comment

**井上**◉光歪の水郷のモチーフとなった『FFXIII』のサンレス水郷では、雷属性をあやつるエンリルと水属性をあやつるエンキというボスと同時に戦います。本作は火、風、水、土の4つのクリスタルが存在する『FF I』をベースにしているので、それに合わせて雷から火に変更し、火属性の精霊ラフムと水属性の精霊ラハムを登場させています。ちなみに、ラフムとラハムという名前は、メソポタミア神話においてティアマットと関わりのある神に由来しており、「コアエレメントは、風のカオス ティアマットが現れたあとに発生した」という設定から名付けました。
2回目の体験版でも登場したボスですが、お披露目当初はイフリートとシヴァがモデルだと考えたプレイヤーが大勢いて、インタビューなどで質問されたのを覚えています。
ザコ敵のエレメント系と同様に「核」が存在し、この核に生み出された2体の精霊が、ジャックたちを攻撃してくるという設定です。後半戦のメルティエレメントは、核が壊されて火と水がひとつになるもののうまく混ざり合わず、暴走をくり返している状態になっています。前半戦の姿をできるだけカッコよくキレイな印象に調整したことで、後半戦へ移行したときにギャップが出せたのではないでしょうか。

# キマイラ

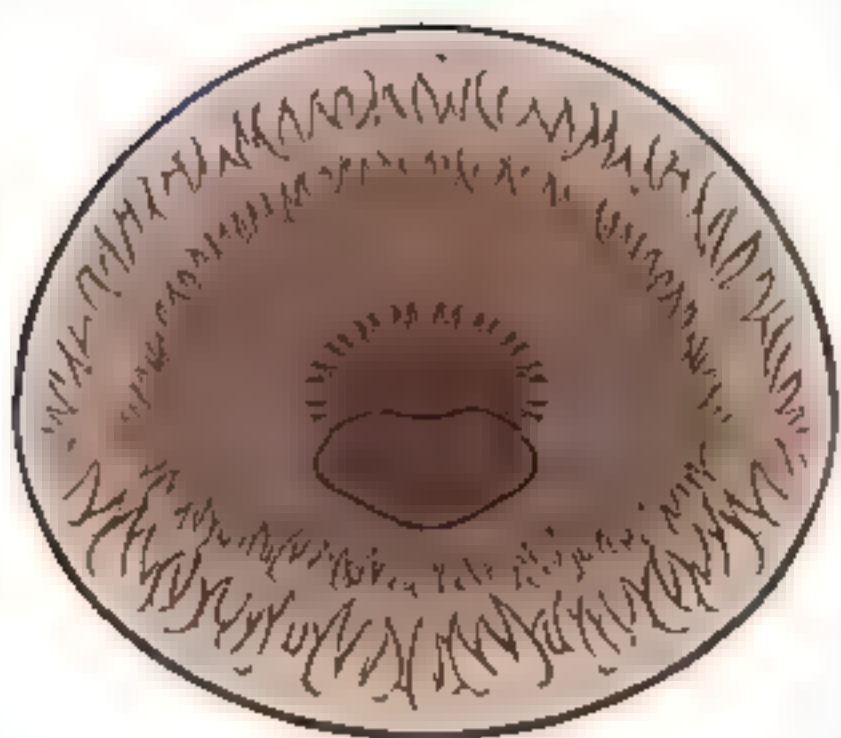
▼ 後半戦の姿

キマイラのCGモデル

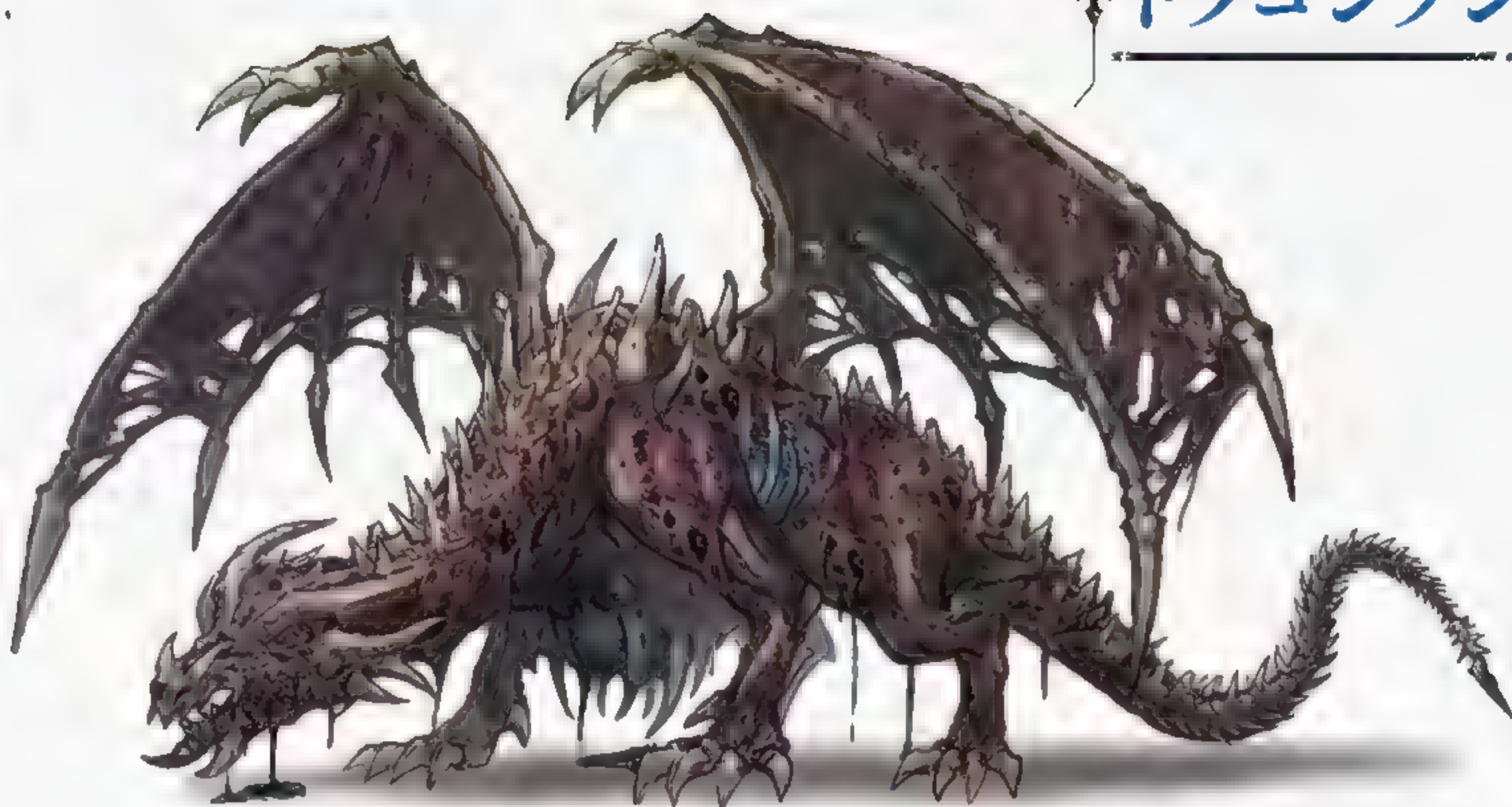
## Director's Comment

井上◉水晶の蜃気楼は『FFⅢ』のクリスタルタワーがモチーフだったので、ボスも魔王ザンデみたいな敵にする案がありましたが、ここまでのボスは人型が多かったという理由から、人型ではないキマイラを選びました。「クリスタルタワーに出現する3色のドラゴン」を思わせる攻撃を3つの頭からくり出す、というアイデアを当初考えていたものの、キマイラの頭は4つあったため、4つの首で多彩な攻撃を行なう現在の形にしています。
キマイラは、ミラージュの塔のプロトタイプである場所に巣くった魔物で、ティアマットの顕現以降に生まれたという設定です。顔が多数あるのはティアマットの影響によるもので、風のカオスの眷属のような存在として雷のあつかいに長けています。また、モチーフとなった時空に由来する「4つのクリスタル」や「闇の氾濫」に関連した技も使ってくるため、火、水、土の技と風のカオスの力をあやつる、「小規模な4体のカオス」のような感じの敵ですね。

# モルボルグレート

▼ 口のなか

## Director's Comment

**井上**◉通常のモルボルと同時にデザインを進めたボスです。魔の樹海のモチーフである『FFⅨ』の魔の森には、ウネウネした触手を持つ植物のボスであるプラントブレインがいたので、そのイメージに寄せてモルボルグレートをボスにしました。
モルボルとの差別化として、腕のような2本の触手で攻撃してくるほか、隠し腕のように舌も使ってきます。もともとのモルボルにも獲物を捕食する設定はありましたが、モルボルグレートはより積極的に捕食を行なうイメージですね。
また、魔の森に出現するプリゾンケージはガーネットやビビを捕らえる能力を持っていたので、そこから着想し、プレイヤーキャラクターを拘束して栄養を吸収するような技が組みこまれました。後半戦では頭だけの状態で動きまわるという、トリッキーなモルボルになったと思います。

モルボルグレートのCGモデル

# ドラゴンゾンビ

◀後半戦の姿

ドラゴンゾンビのCGモデル

## Director's Comment

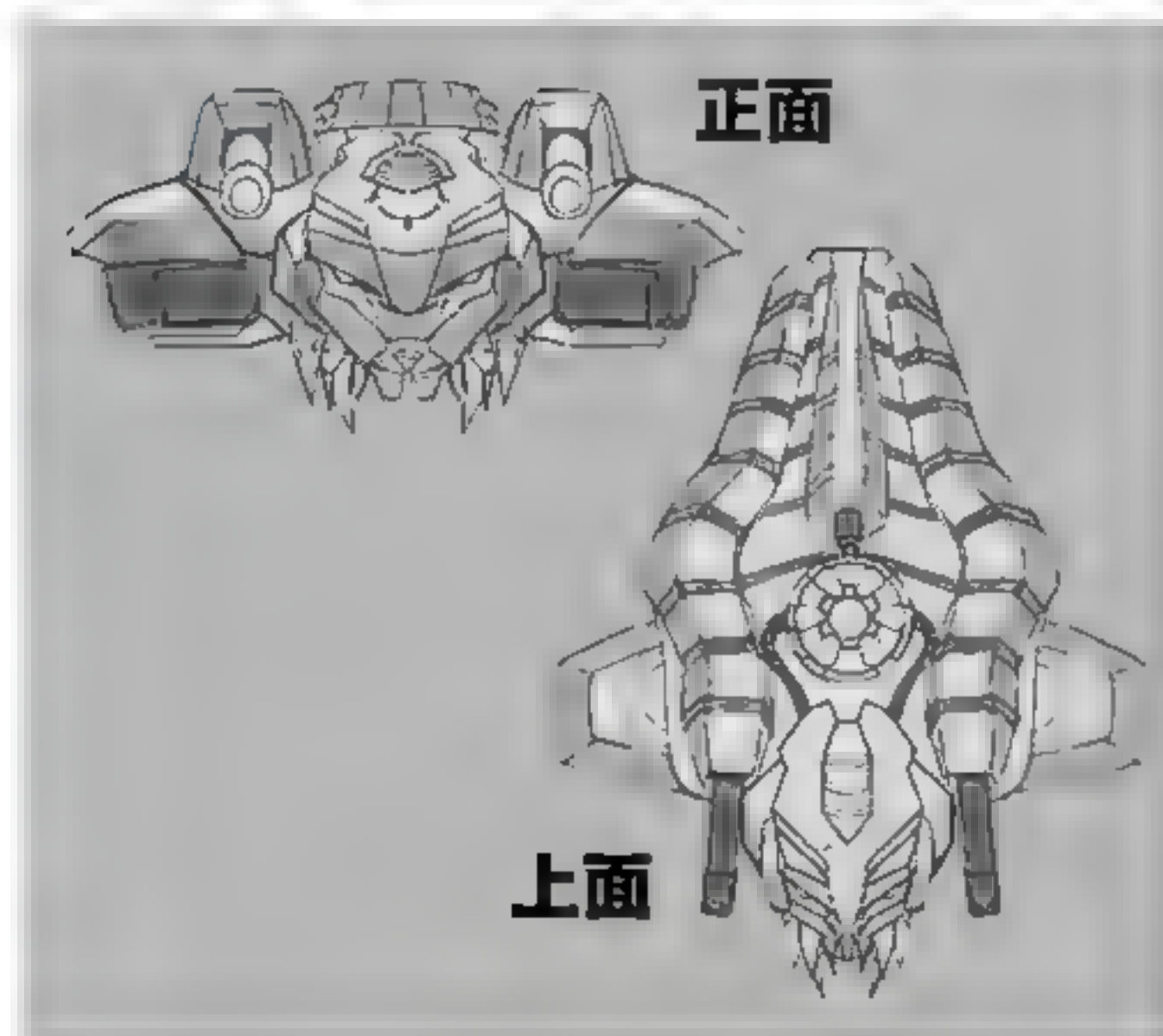
井上◉ドラゴンゾンビ自体は、白き霊峰のモチーフとなった『FFX』のガガゼト山には登場しません。ガガゼト山に出現する聖地のガーディアンのドラゴンっぽさを意識しつつ、土のカオスがいるアースの洞窟の近くなので「腐っている何か」が良いだろうということで、ドラゴンゾンビがボスになりました。個人的には、ガガゼト山で戦ったボス、シーモア：終異体の『滅びのヤリ』によるゾンビ化の印象が強烈だったため、白き霊峰のボスがゾンビ系なのは違和感はないのでは、という想いもあります。
外見は、1匹のドラゴンがゾンビになったのではなく、さまざまなモンスターの腐肉や骨が集まってドラゴンのような形を作り上げているイメージでデザインしてもらっています。胸の青い部分は、人魂のようなものが光っていて、そこが弱点という設定です。
後半戦では雰囲気がガラッと変わり、ソウルバーストで下半身を吹っ飛ばされた結果、上半身だけで戦うスタイルになります。翼の骨が、何本もの脚っぽくも見えますね。

# クレイクロウ

▼ 後半戦の姿

▼ 正面&上面

正面

上面

クレイクロウのCGモデル

## Director's Comment

**井上**◉『FFV』では飛空艇の底に張りついてきたモンスターでしたが、本作では機械遺跡の内部を守るために用意された兵器という設定にしました。機械遺跡のモチーフにあたるロンカ遺跡も機械仕掛けの遺跡なので、ルフェインがそこを模造したときに機械として製造されたという想定です。機械っぽい見た目にすることで、FFシリーズお約束の「見るからに雷弱点」という外見になり、雷に弱い点も『FFV』を踏襲できて良かったと思います。
口に仕込まれている波動砲は『FFV』のソル カノンをイメージしており、そのほかにもさまざまな武装を搭載しています。磁場をコントロールして敵を引き寄せたり引き離したりできる能力や、ロケットパンチのように射出する爪など、ロマンが詰まった機能が特徴です。

# 鉄巨人

▼ 剣

▼ 側面&背面

▼ 後半戦の姿

## Director's Comment

**井上**◉じつは鉄巨人は、本作で最初に制作されたボスです。ゲーム性の確認のための試作版(アルファ版)を用意するときに作られ、その段階で「ソウルシールドやガード、回避のタイミングを見極める」「後半戦になると戦闘パターンが大きく変わる」といった本作のボスの基礎的な部分が詰めこまれていました。製品版で古代人の塔のボスとして配置するにあたり、特徴をより強化しています。
従来の鉄巨人は大きな鎧を着たモンスターのイメージでしたが、本作では「巨大なロボットとして製造された剣士」っぽいデザインにしました。前半戦のうちは、いかにもFFシリーズの鉄巨人らしく、大剣を振りまわす攻撃が中心です。しかし、後半戦に変わるタイミングで胴体が切断され、内部の機械構造が露出してロボットだったことが判明すると、以降は多彩な技で遠近の距離を問わず暴れはじめます。機械でありながら魔法を行使し、剣に属性を付与して立ちまわるのは、古代人の塔のモチーフとなった『FFXI』のデルクフの塔のボスに由来する要素です。

# ベヒーモス

▲ 後半戦(開闢の竜王)の姿

ベヒーモスのCGモデル

開闢の竜王のCGモデル

## Director's Comment

**井上**◉FFと名の付くゲームをいままで何本か制作しましたが、開発内で「ベヒーモスを作りましょう」という話が出てくることが多かった印象があります。それくらい、FFシリーズを象徴するモンスターだと思います。『FFXV』でも王都城の入口を守る形でベヒーモス(正確にはキングベヒーモスですが)が配置されていたこともあり、王都城をモチーフとする不夜城のボスに選ばれました。『FF I』にはベヒーモスは登場していなかったため、天野先生が描かれた『FF I』のイメージイラストのベヒーモスに雰囲気を寄せたいという隈部さんの提案に沿って、本作では翼が生えた姿になっています。
ベヒーモスは知名度の高い強敵なので、どのような行動をとるかはある程度予想できてしまうかもしれません。そこで、前半戦はベヒーモスらしい攻撃をくり出すようにしつつ、後半戦はデザインを含めてガラッと行動パターンを変えてみました。これも隈部さんから「ジャックのソウルバーストのクリスタルをまとって、バハムートのような外見になるのはどうでしょう？」という提案を受けたのがきっかけでして、そのアイデアを採用するのに合わせて「開闢の竜王」という後半戦での名前を付けています。

# ティアマット

▼首の切断面

## Director's Comment

**井上**◉4体のカオスのデザインは、物語を知った人に「お前……こんな姿になってしまったのか……」と感じてもらうことをコンセプトにしています。風のカオス ティアマットは、ソフィアの憎しみなどの負の感情が黒水晶と結びついて生まれた、コーネリア世界初のカオスです。ルフェインに対する憎悪はジャックたちがカオスとなっても残りつづけ、ティアマットはコーネリアに残るルフェイン人を滅ぼす役割をしていた——というイメージで「憎悪」を持つカオスとしました。
『FFⅠ』では、見た目やしゃべりかたからは性別がわかりませんでしたが、本作では女性を想定してシルエットが作られています。これは、元ネタとなっているメソポタミア神話でティアマットが女神としてあつかわれていたためで、女性のカオスということから中身のストレンジャーも女性にしました。
竹谷さん(竹谷隆之氏：カオスデザイン)には、「女性のキャラクターがこのカオスになります」「負の感情のテーマは憎悪です」などの基本的な資料を渡してデザインしていただいたのですが、ラフの時点で、憎悪の表情を浮かべた女性がティアマットの身体に埋めこまれていました。『FFⅠ』などをベースにしたデザインを予想していたため、人の身体が埋まっているなど想像もしておらず、驚いたのを覚えています。すごく迫力があってカッコいいデザインだったので、「この方向性で行きましょう」と竹谷さんに伝えて、「あの身体は前回の世界のソフィアの身体で、憎悪の念が強いがゆえに形状が残っている」などの設定を改めて考えました。
足元は、ラフの段階だと獣みたいな爪が生えていましたが、最終稿で竹谷さんが出してくれた別案を採用し、ヤギのひづめのような見た目になっています。

▲側面

▼背面

ティアマットの3Dモデル

# マリリス

## Director's Comment

**井上**◉火のカオス マリリスは、ネオンの「コーネリアを救うことができない自身の不甲斐なさへの怒り」や、「自分たちの世界を好き勝手にするルフェインに対する怒り」が黒水晶と結びついて生まれました。偶発的に顕現したほかのカオスとちがい、カオスになりたいと願う本人の希望やアストスの導きによって、計画的に現れたカオスです。
ネオンの力強さや心の強さ、そして怒りをデザインで表しており、「負の感情が黒水晶と結びつくと、感情に紐付いた属性のカオスが生まれる」というイメージから、怒りの表情や炎の髪といった特徴を持たせています。当初は、髪の毛をすべてメラメラ燃えるエフェクトで表現しようと考えていましたが、怒髪天をつくような強さを表すにはツノにも見えるシルエットがしっかりあったほうが良いと思い、いまのデザインとなりました。
上半身の見た目は、『FFⅠ』のリメイク版で見られる女性的な妖艶さを出す方向性ではなく、ネオンの華奢な身体つきが反映されています。人間っぽさはシルエットだけにとどめましたが、どことなくネオンの雰囲気が残っていますね。
ちなみに、天野先生が描いた『FFⅠ』のマリリスの剣を参考にした6本の剣は、デザインがそれぞれ異なり、竹谷さんらしいディテールがほどこされた武器に仕上がっています。右手の剣は怒りや戦いにまつわる名前、左手の剣は火の神にまつわる名前を付けており、具体的には、右手側は下から「羅刹」「夜叉」「修羅」、左手側は下から「ヘスティア」「カグツチ」「アグニ」と命名しましたが、残念ながらゲーム中では使いどころがありませんでした。

▼顔

◀背面

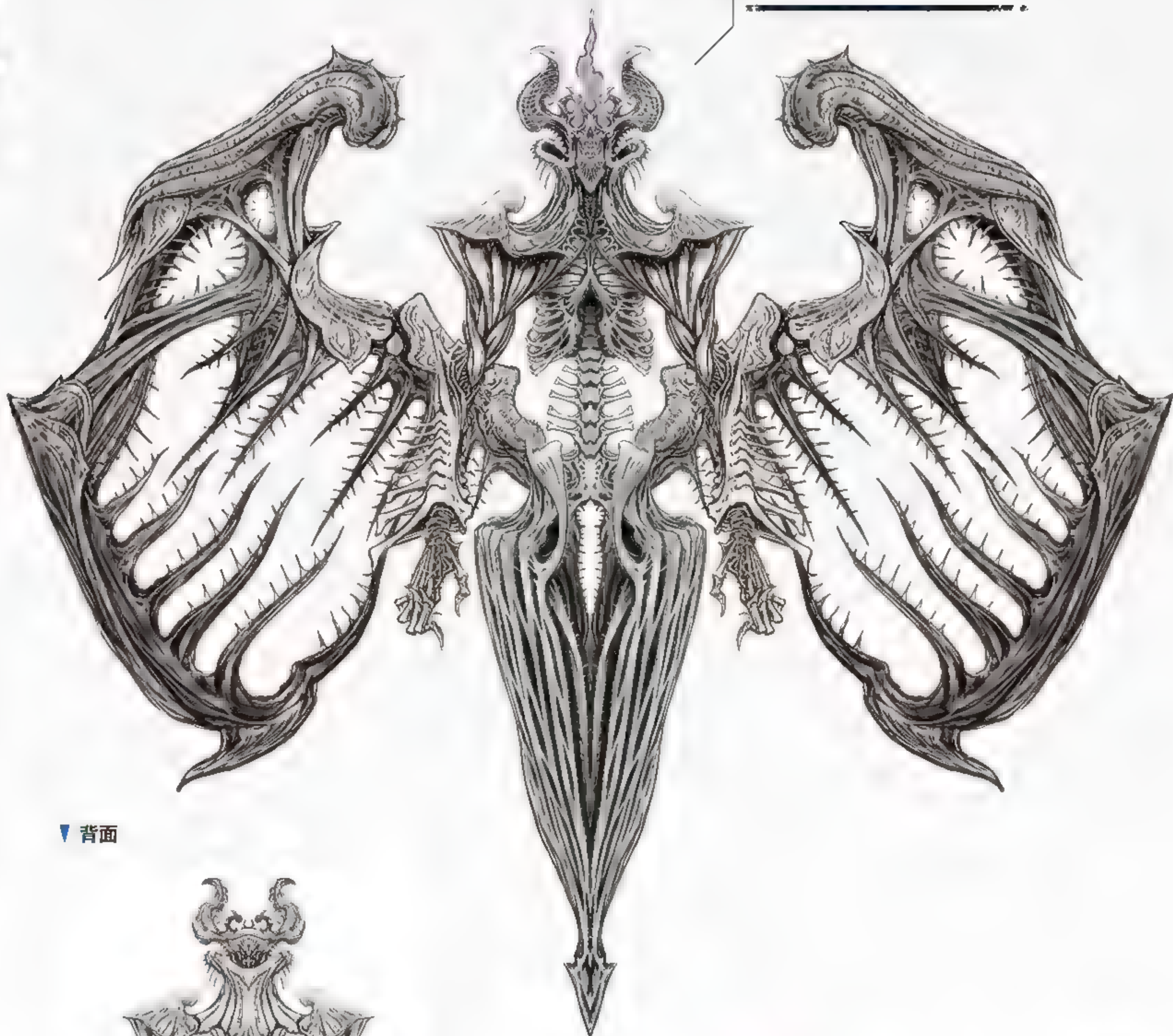
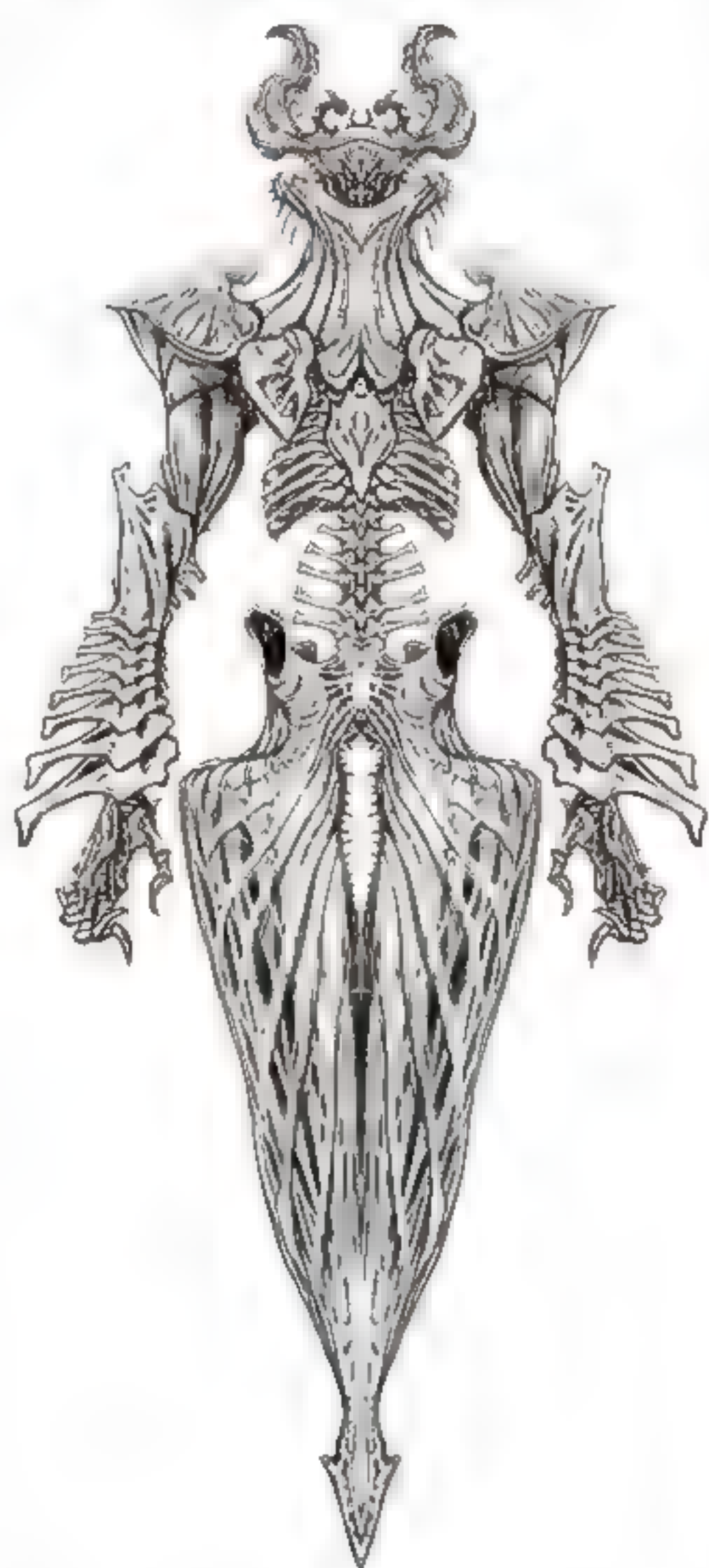
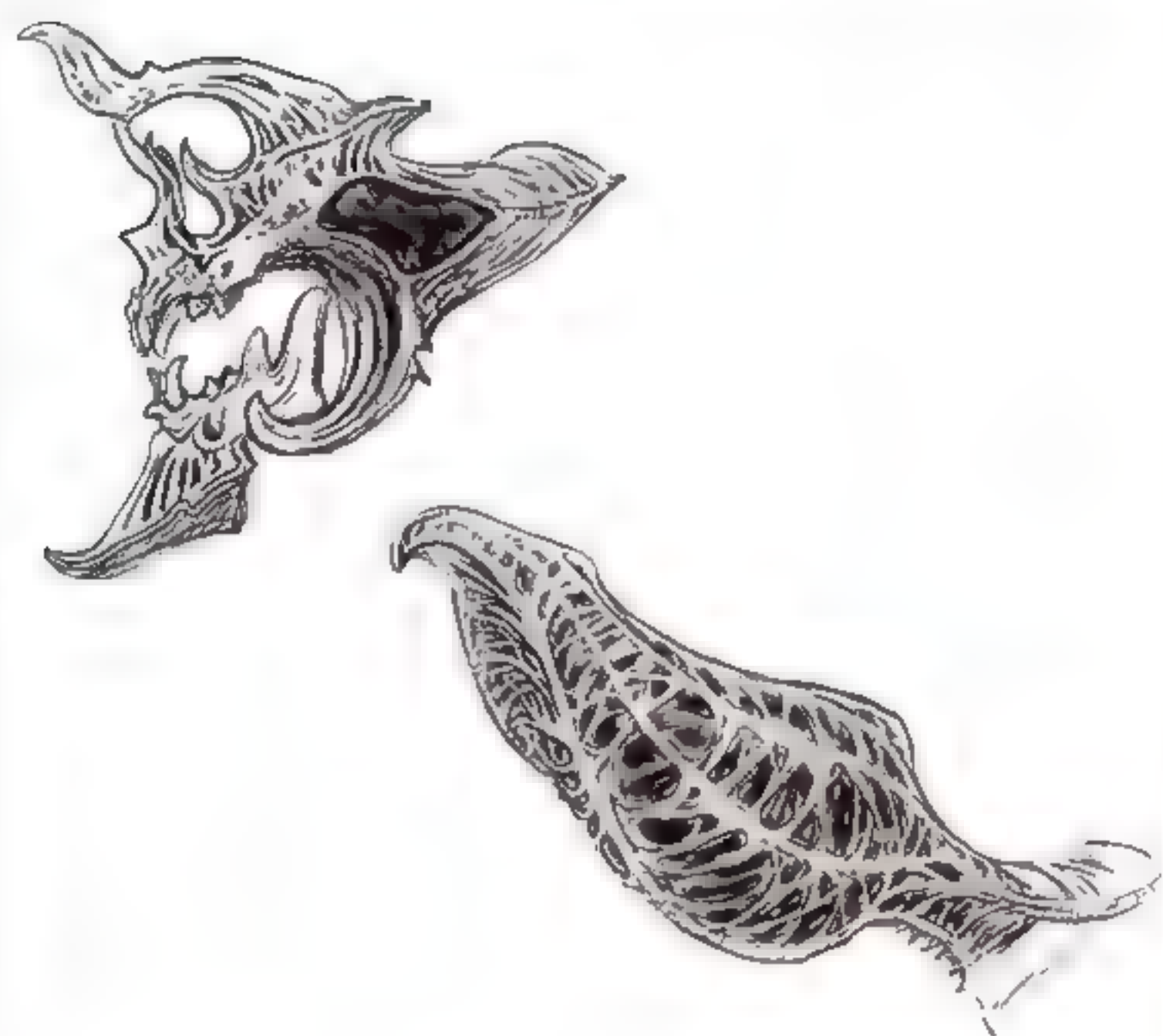
▼後半戦の姿

マリリスのCG モデル

▲側面

# リッチ

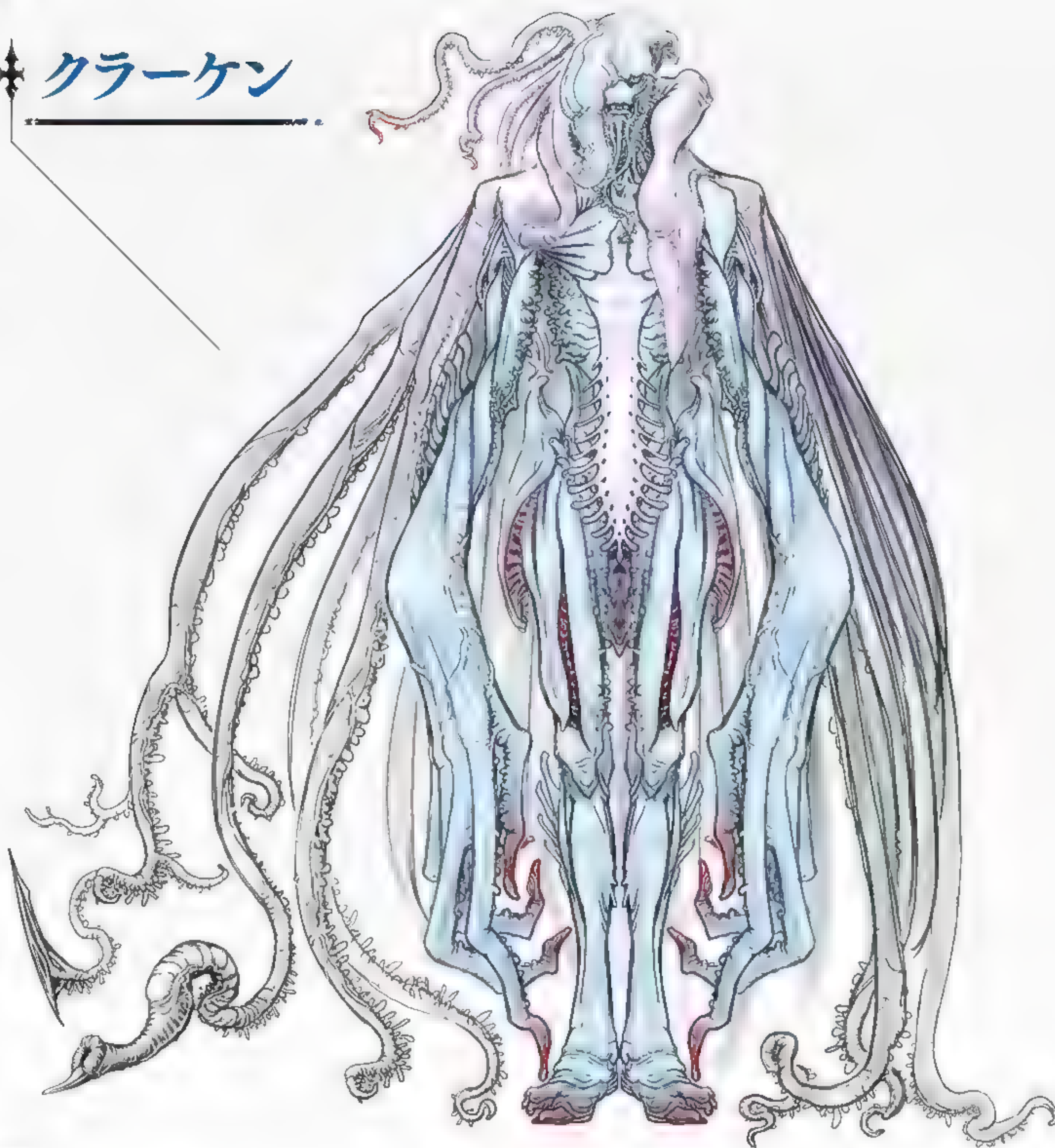
▼背面

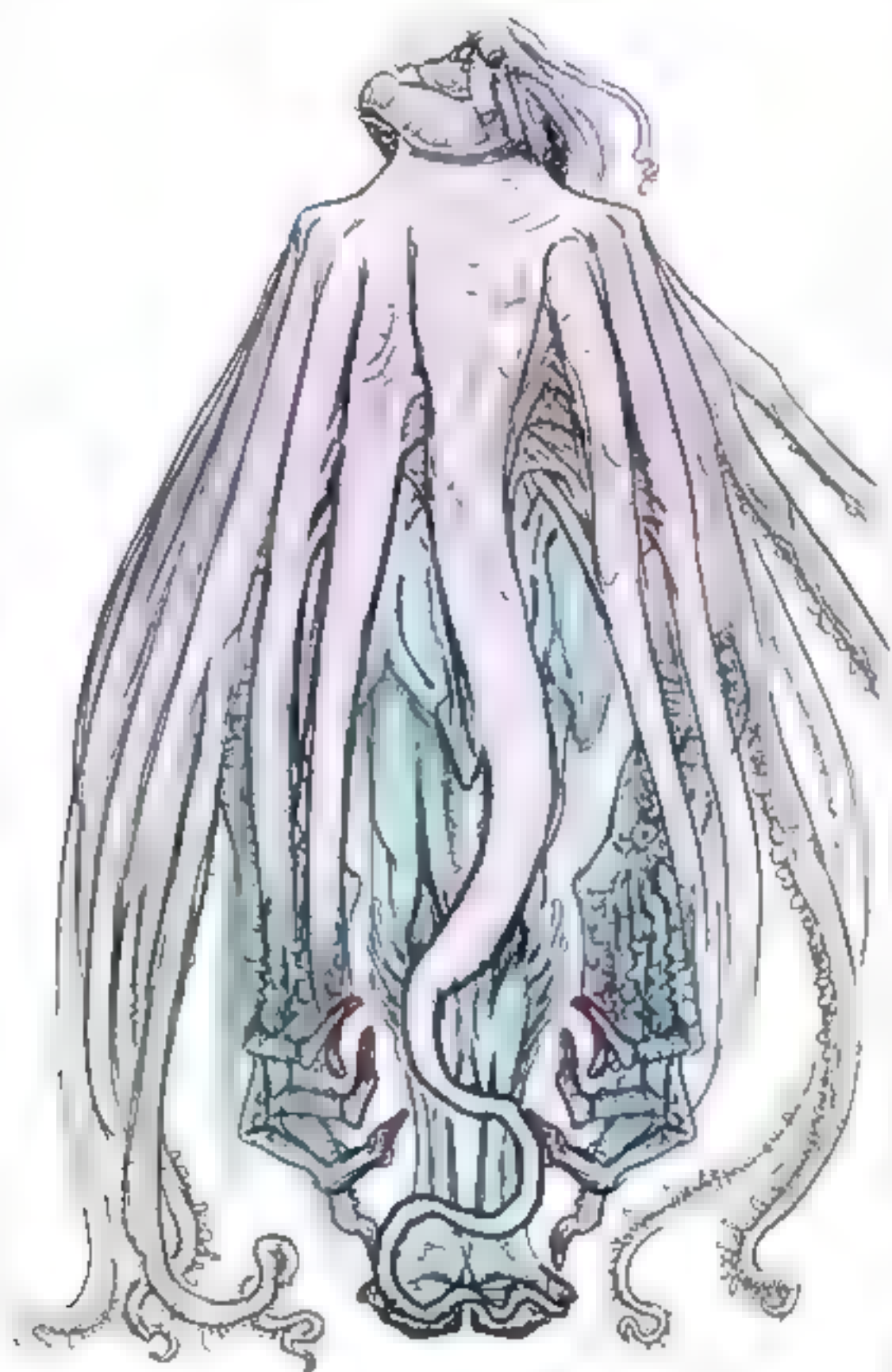
▼側面

▲顔とツノの側面

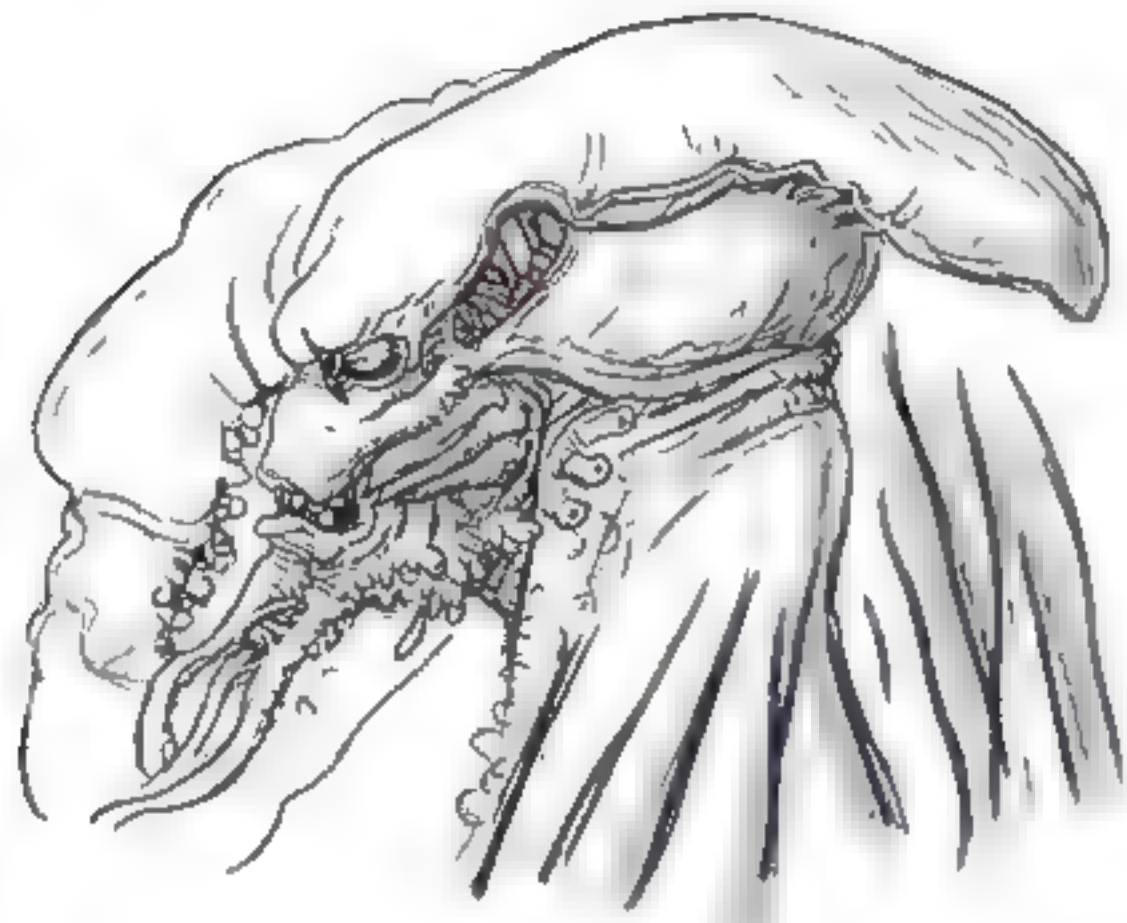
▼霊魂

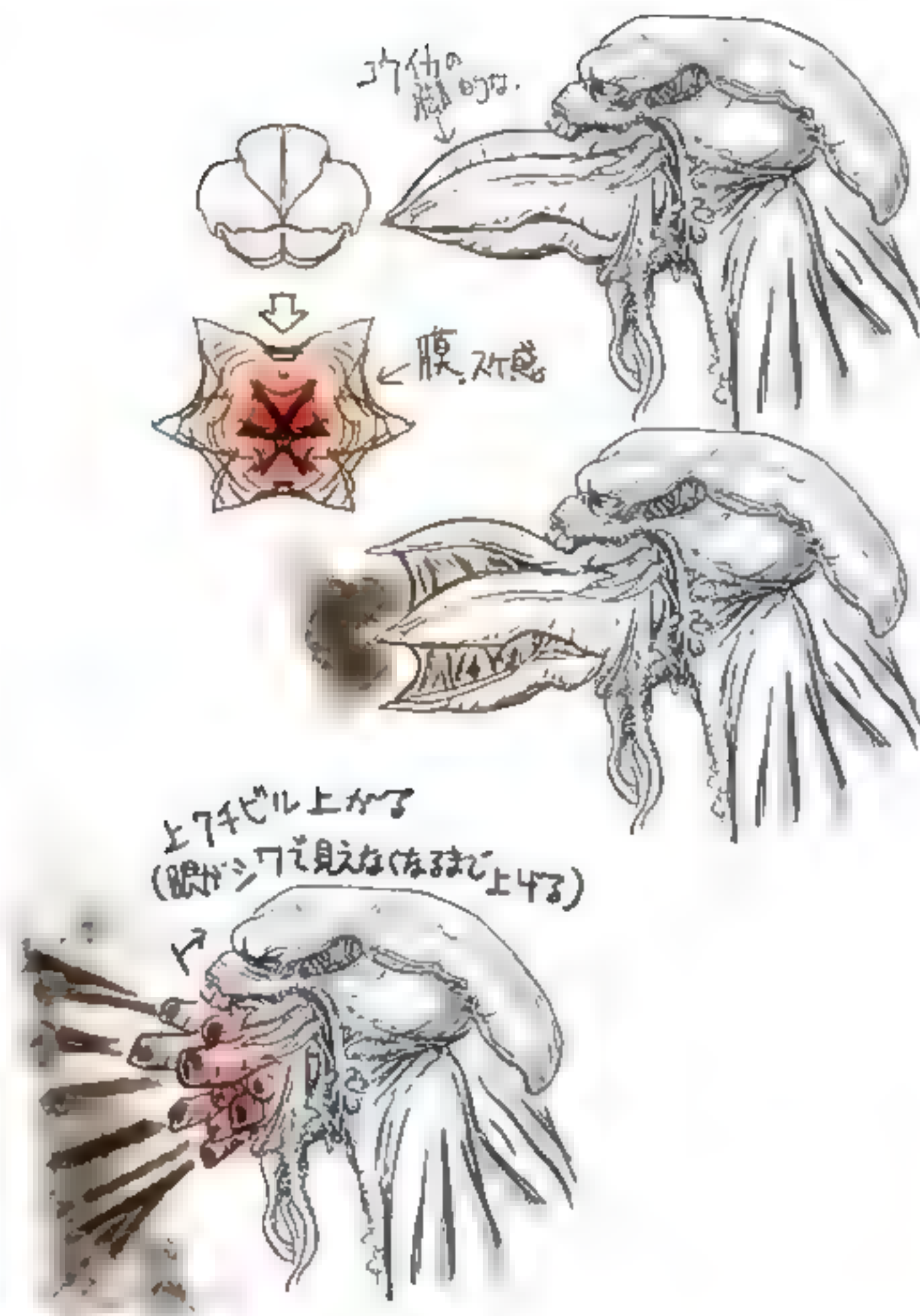
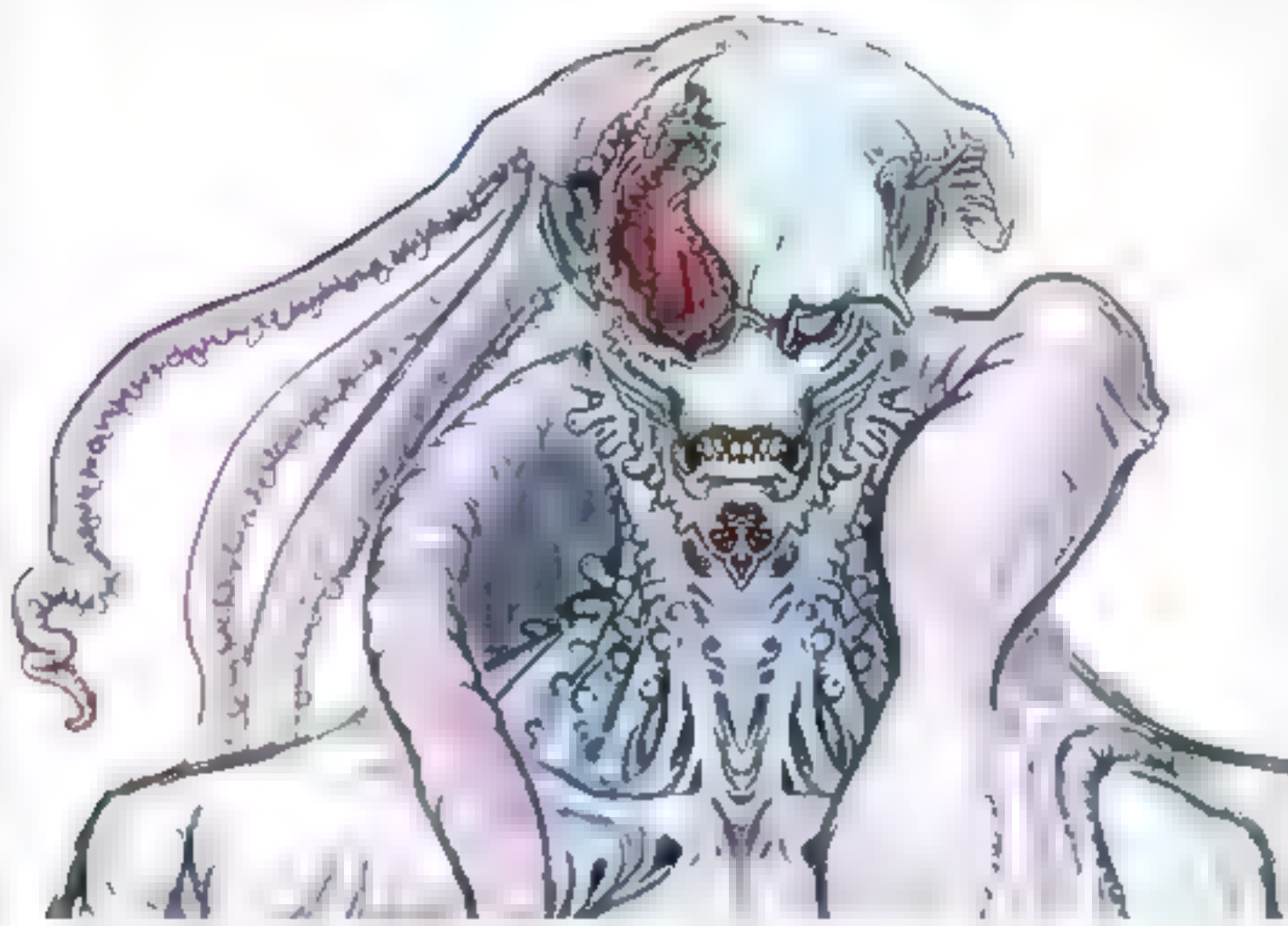
リッチのCGモデル

## Director's Comment

井上◉アッシュは、ジャックのストレンジャーとしての姿勢や能力に対して尊敬の念を抱いている男です。いわゆる「気は優しくて力持ち」タイプの人物で、ジャックを中心としたパーティのことをとても大事にしています。そんな彼の「仲間も世界も守れずに失っていく恐怖」が黒水晶と結びついて現れたカオスがリッチです。真面目で責任感がある優しい人ほど、何もできなかったときの絶望は大きくなるのではないかと考え、「恐れ」をアッシュとリッチに関連づけました。自分ではなく仲間が死んでいく恐怖から、リッチは「生」に対して執着し、死んだ仲間を生き返らせようとしてガイコツやアンデッドを生み出すようになった、と解釈しています。リッチが名乗るとき、ジャックに中断されてもきちんと名乗り直すのは、アッシュの生真面目さがそうさせたのかもしれません。
竹谷さんから最初に提案されたデザインは、レントゲン写真のように白黒を反転させた、闇のなかに骨が白く浮かび上がる絵になっており、恐怖感があってかなりカッコよかったです。下半身の円錐状の部分は、当初はマントのように開いていたものの、ゲーム画面での見えかたなどを考慮し、いまのデザインとなりました。本作のリッチは全身すべてが骨になっていて、『FFⅠ』の天野先生の絵において身体を包んでいたローブは、翼のような骨に置きかわっています。このデザインにより、後半戦で翼を攻撃手段として利用するというアイデアが生まれました。リッチの腕が筋肉っぽく見える部分にアッシュの名残があり、理知的に魔法を使うだけではなく腕っぷしを活かして戦ってくる点にも、彼らしさが感じられるのではないでしょうか。

# クラーケン

▼ 背面

▼ マント

▶ 口の動き

▲ 顔の側面

▼ 触手がえぐれた顔

クラーケンのCGモデル

## Director's Comment

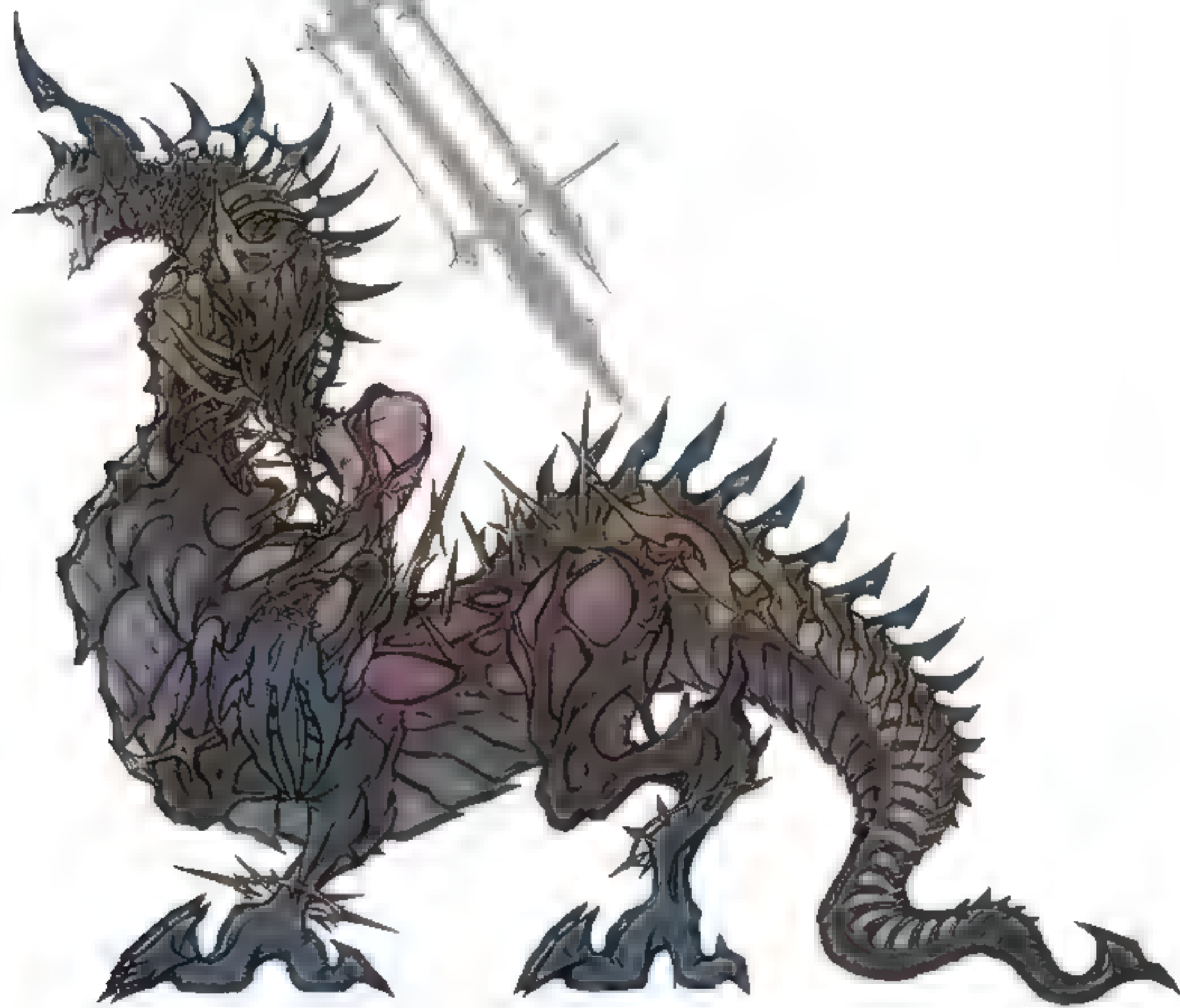
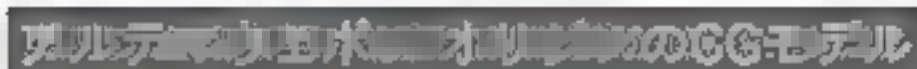
**井上**◉水のカオス クラーケンはジェドがカオスに堕ちた姿で、負の感情のテーマは「嫉妬」です。もととなったジェド自身は決して弱い人間ではありませんが、優秀なジャックと己をくらべて、「自分にジャックと同じくらいの力があれば……」と考えてしまいます。そして、自信を持って戦える強さや仲間を守るための力を欲する感情が芽生え、「嫉妬」に結びついたイメージです。自己肯定感の低さはジェドの欠点でもありますが、無力さを自覚しているぶん、周囲を見て自分の立ち位置を決めることができ、パーティ内のバランスを取れる人物であるとも言えます。
クラーケンとジャックの会話のなかで、「クリスタルに輝きを取りもどしてどうするのか」「本当に輝きが必要なのか」と問いただしたのは、クラーケンのなかのジェドの感情によるものかもしれません。「力を求めた先に何があるのか」や「このあとの世界がどうなるのか」を、ジャックにも考えてほしかったのではないでしょうか。ちなみに、ジェドが雷嫌いなのは、クラーケンの弱点が雷属性だから、という理由もあります。
『FFⅠ』の天野先生のイラストではクラーケンはイカをモチーフとしたモンスターになっていましたが、本作でそのままイカのような外見にすると、ほかのカオスたちとの見た目的な差が生まれてしまうため、「威圧感のあるデザインに」と竹谷さんにオーダーしたところ、初期案の時点でいまの完成形に近いものが届きました。『FFⅠ』のクラーケンとは大きく異なるシルエットですが、マントや顔のイメージなど、それぞれの要素はかなり踏襲されていて、良い再解釈だなと思います。また、前髪みたいな触手の先端が赤みがかっている点や全体的な身体のバランスは、ジェドを意識しています。

# アストス

## Director's Comment

**井上**◉『FFⅠ』のアストスを知っていると衝撃を受けることまちがいなしのデザインですが、本作の企画案を野村が持ってきた時点から、眉目秀麗な人物の設定でした。これは、「アストスはもともとエルフっぽい容姿だったが、何か理由があって『FFⅠ』での醜い姿になったのではないか？」という着想から、本作では『FFⅠ』のアストスになる前の姿を描こうとなったんです。見た目やデザインは『FFⅠ』の天野先生のイラストから大きく変化していますが、アクセサリーや爪、細身の体つきなど共通する要素も多く、天野先生の絵で描かれていたマフラーのような布は、本作ではフードのシルエットとして活かされています。
声を担当していただいた上田燿司さんの演技がすばらしく、出自や役割ゆえに多くのものを背負ってしまったアストスの「闇」が、うさんくささと不安定さのある言動から垣間見えたと思います。ちなみに、彼を「愚者」と表現するようにしたのは、ジャックたちを導くトリックスター的な立ちまわりをする点や、過去の世界におけるジャックとの会話に出てきた「愚かな人がいた」という言葉に関連づけて決めました。「愚かな人」を信じたアストス自身もまた「愚者」であったわけです。
アストスへのソウルバーストは、拳がぶつかるタイミングでジャックの記憶がわずかによみがえるという内容になっています。隈部さんの提案による演出で、その後のストーリーの流れにおけるターニングポイントになったと思います。

► 後半戦（アルテマウェポンオリジン）の姿

▲ アルテマウェポン オリジンの側面

アルテマウェポン オリジンのCGモデル

## Director's Comment

井上◉闇の大陸のモチーフが『FFVI』の魔大陸なので、アルテマウェポンのようなシルエットの敵を想定してデザインのベースを固めました。この敵は竹谷さんではなくコーエーテクモゲームスさんのデザイナーが担当していますが、ほかのカオスと同様に負の感情が宿ったデザインとなっています。
テーマにした負の感情は「悲嘆」で、信じている仲間が自分を置いて去っていき、しかも何もかも忘れてしまうことに対する悲しみや嘆きが、アストス自身のなかの闇と結びついてアルテマウェポン オリジンが誕生しました。おどろおどろしい異形の魔物らしいデザインですが、顔をよく見ると、泣いているような涙の線が見え、口は悲しみを嘆く形をしており、胸の部分はぽっかりと空洞になっています。また、手足にからまるトゲ付きのツタは、悲嘆の感情やジャックへのうらみを表に出さないように自身を戒めるものというイメージです。
アルテマウェポン オリジンは、仲間と一緒に戦う最後のボスになるため、デザイナーやアートディレクターの後藤とかなりのやり取りをしてデザインを詰めていきました。そのおかげで、ほかのカオスに負けない良い仕上がりになったのではないでしょうか。
戦っている最中にジャックなりに何かを思い出したのか、アルテマウェポン オリジンに対するソウルバーストには、それまでの豪快さや暴虐的な雰囲気はありません。アストスの目線からジャックをとらえるという特別な内容になっており、仲間と戦う最後のボスにふさわしい演出になったと思います。

## 混沌の闇

▼ 顔の側面

▼ ソウルバーストで胸を貫かれた姿

断面は綺麗ではなく筋繊維や
皮膚が千切れた箇所が散見する

▲ 背面

## Director's Comment

**井上**◉『FFⅠ』をモチーフとする本作では、最終ボスは「カオス」と呼ぶべき存在なのですが、そもそもジャックがカオスとなる物語なのに最終ボスが「カオス」ではおかしいので、「混沌の闇」と名付けました。一部のローカライズではそのまま訳して「カオス」と呼んでいるようですが、日本語的には「混沌の闇とカオスは別物」ということにしています。声の収録をしていた時点では開発内でも「カオス」と呼ばれていて、「カオスなら『ディシディアFF』と同じ声優さんにするべきかどうか」が議論になることもありました。しかし、ほかの4体のカオスは4人の仲間の声優さんが演じていたため、ジャックの声優である津田健次郎さんに混沌の闇の声を担当してもらっています。
竹谷さんには、「テーマとなる負の感情は“なし”で、コイツそのものが“負の感情”です」と伝えてデザインしていただきました。混沌の闇が4本腕なのは、ベースにしたのが『FFⅠ』のドット絵ではなく、天野先生が描いた玉座にすわるカオスのイラストであり、その絵ではカオスの腕が4本あったからですね。混沌の闇はジャックたちの絶望に、ティアマット、マリリス、リッチ、クラーケンの4体の闇が加わった集合体で、4本の腕にはそれぞれの属性が宿っています(デザインの段階では風属性が紫色になっていましたが、製品版に合わせて最終的には緑色になっています)。見た目は『FFⅠ』のカオスのシルエットを踏襲しつつも、翼がなかったり、色がちがっていたりと、ほかのカオスたちと同様に本作独自の調整をほどこされています。これは、ジャックたちの世界が『FFⅠ』の世界と完全に同一ではない、本作なりの再解釈をした世界であることを示唆するためですね。さらに、やや気づきにくいですが、竹谷さんのアイデアで、アッシュ、ジェド、ネオン、ソフィアの顔がカオスの首元に埋めこまれたデザインになっています。それがもとになって、ソウルバーストのときに仲間たちの回想が一瞬入るという演出に結びついたのかもしれません。

▼ 後半戦の姿

# 装備&ガジェット編

ジャックたちの戦いを支える装備やアイテム、ダンジョン内の設置物などの設定画を一挙公開。武器と盾は種別ごとに5パターンずつ描かれ、防具は5ヵ所の部位をまとめた全身単位でデザインされている。

## 武器&盾

騎士剣　オリジナル　呪剣　レイピア　蛮刀

### 剣

### 大剣

両刀末広　刃長剣　斬馬刀　セイバー　オリジナル

## 刀

曲刀

呪刀

オリジナル

直刀

鍔無し刀

## 棍

ロッド

クラブ

棍棒

ハンマー

オリジナル

鎌

ハンマー

両刃

呪斧

オリジナル

# 斧

# 格闘

クロー

グローブ

セスタス

チェイン

オリジナル

# 短剣

マチェット

ノコギリナイフ

脇差

ハンドガードナイフ

オリジナル

## 槍

スピア

槍斧

薙刀

トライデント

オリジナル

## 盾

カイトシールド

[illegible]

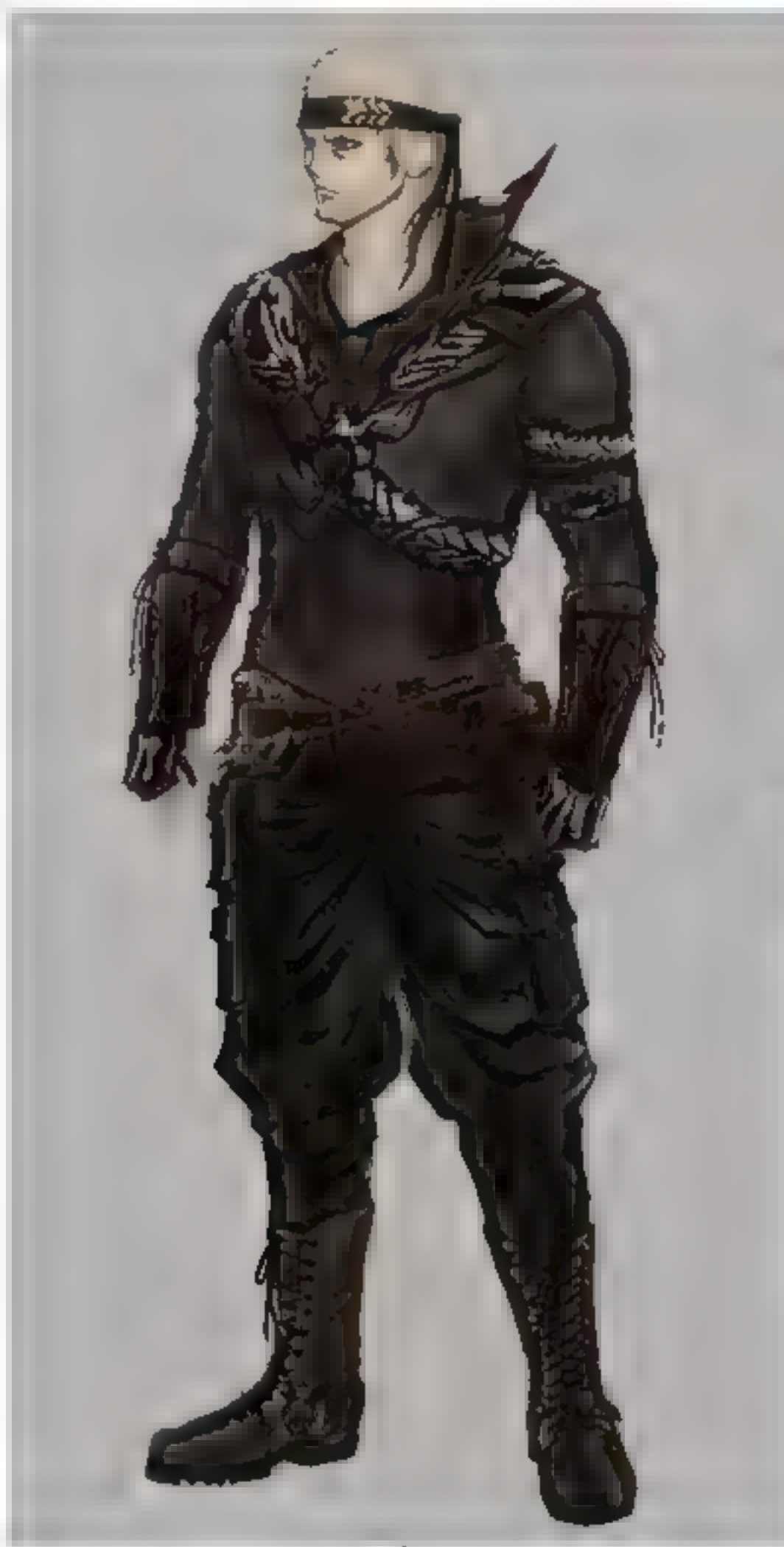
タージェ

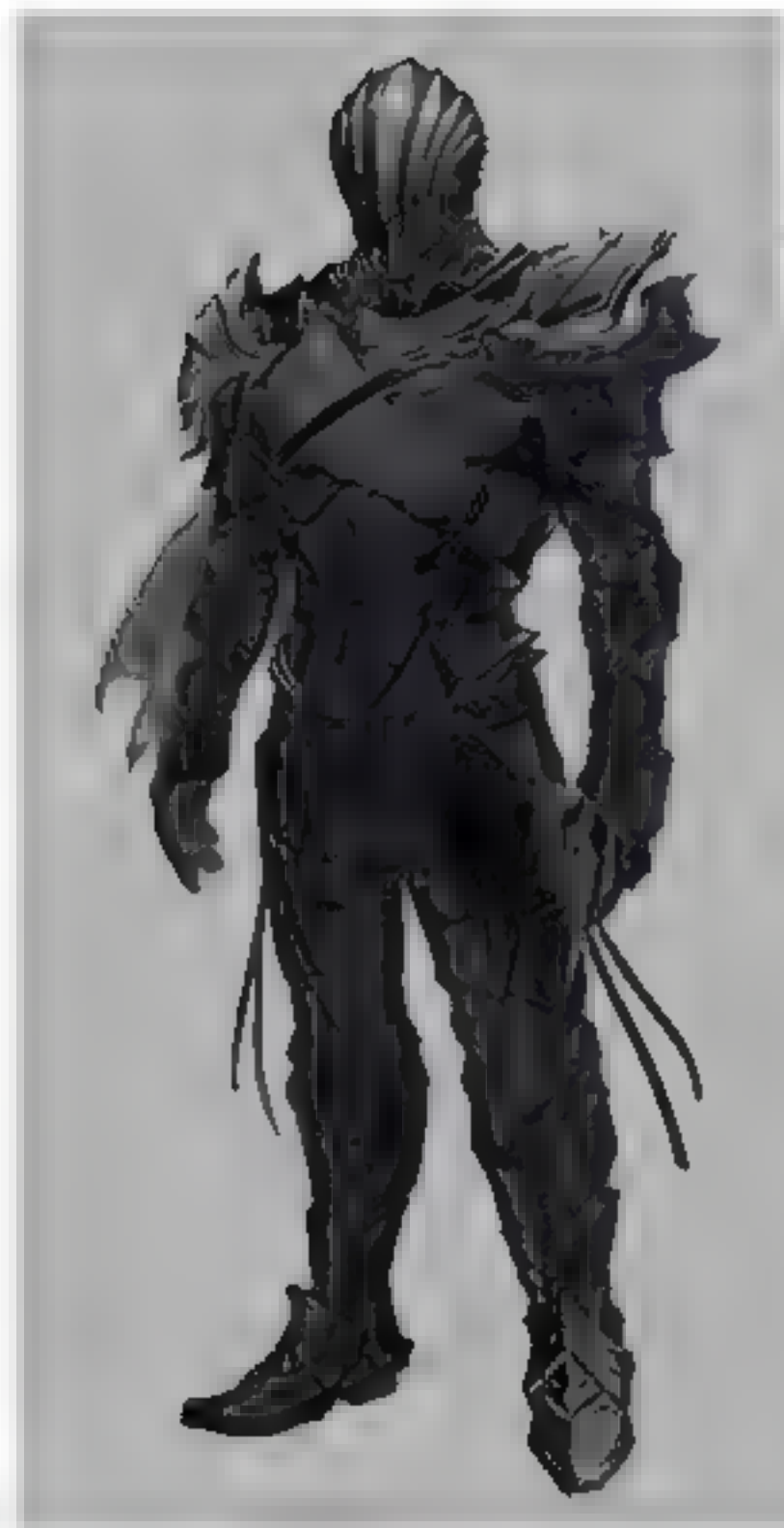
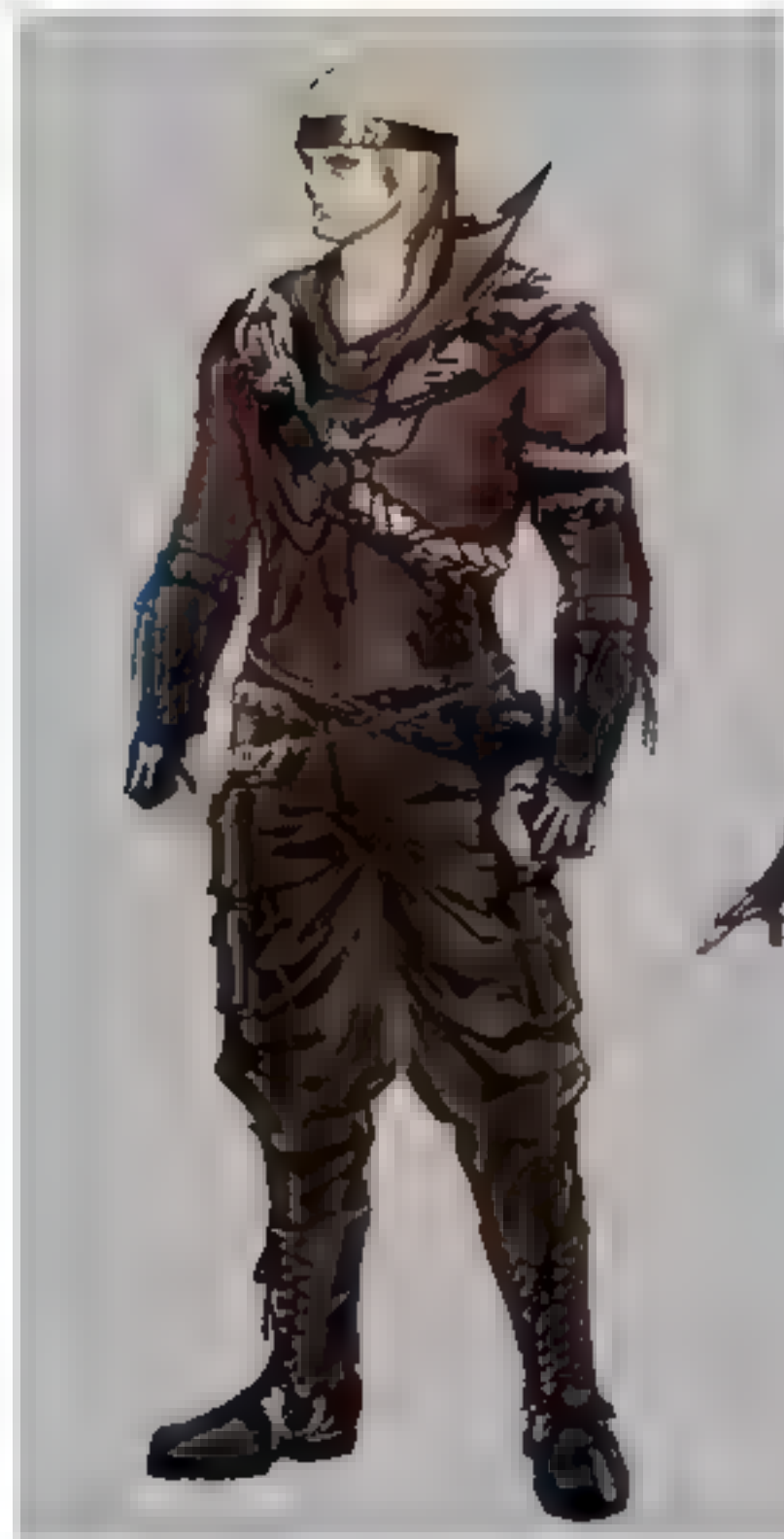
タワーシールド

オリジナル

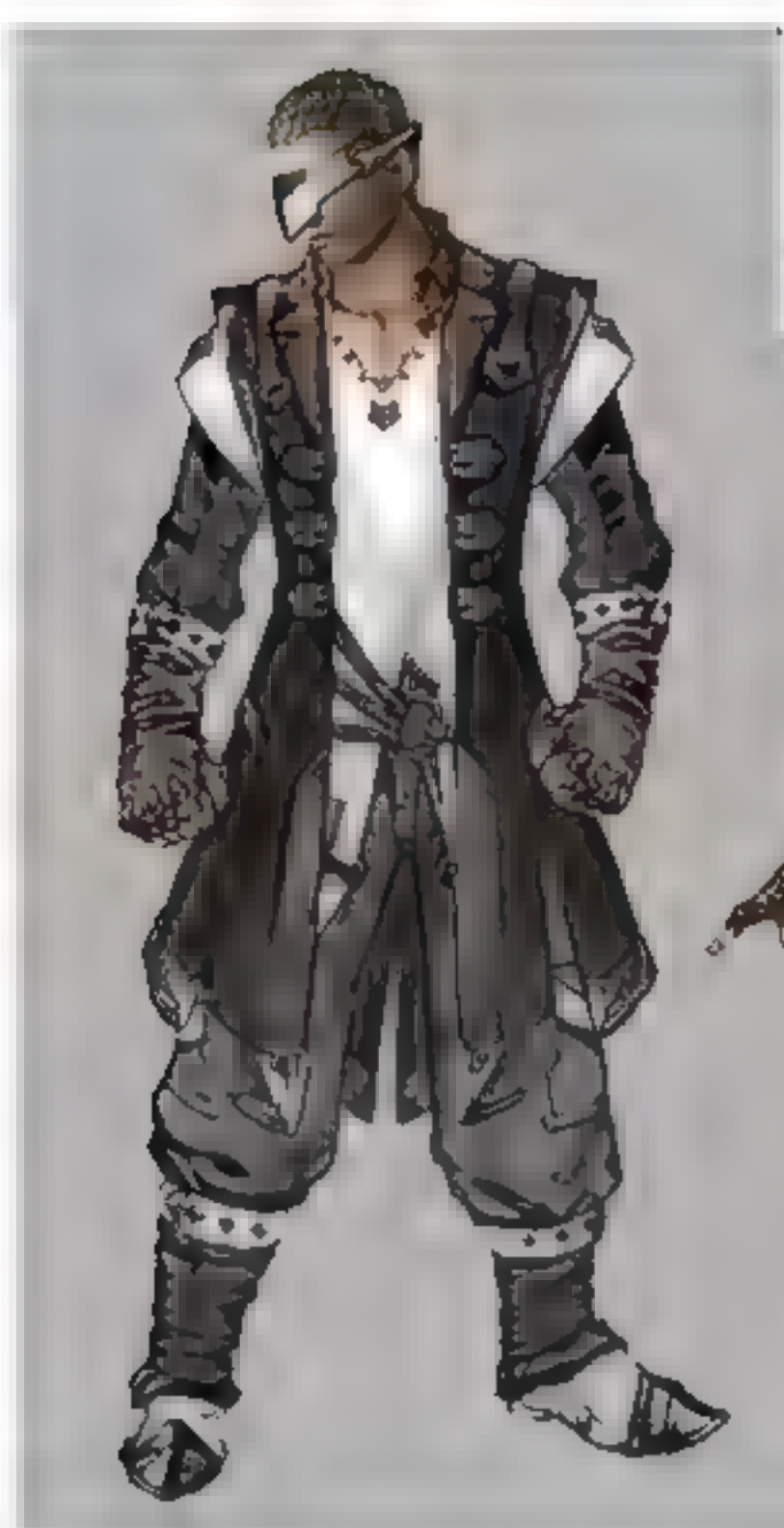
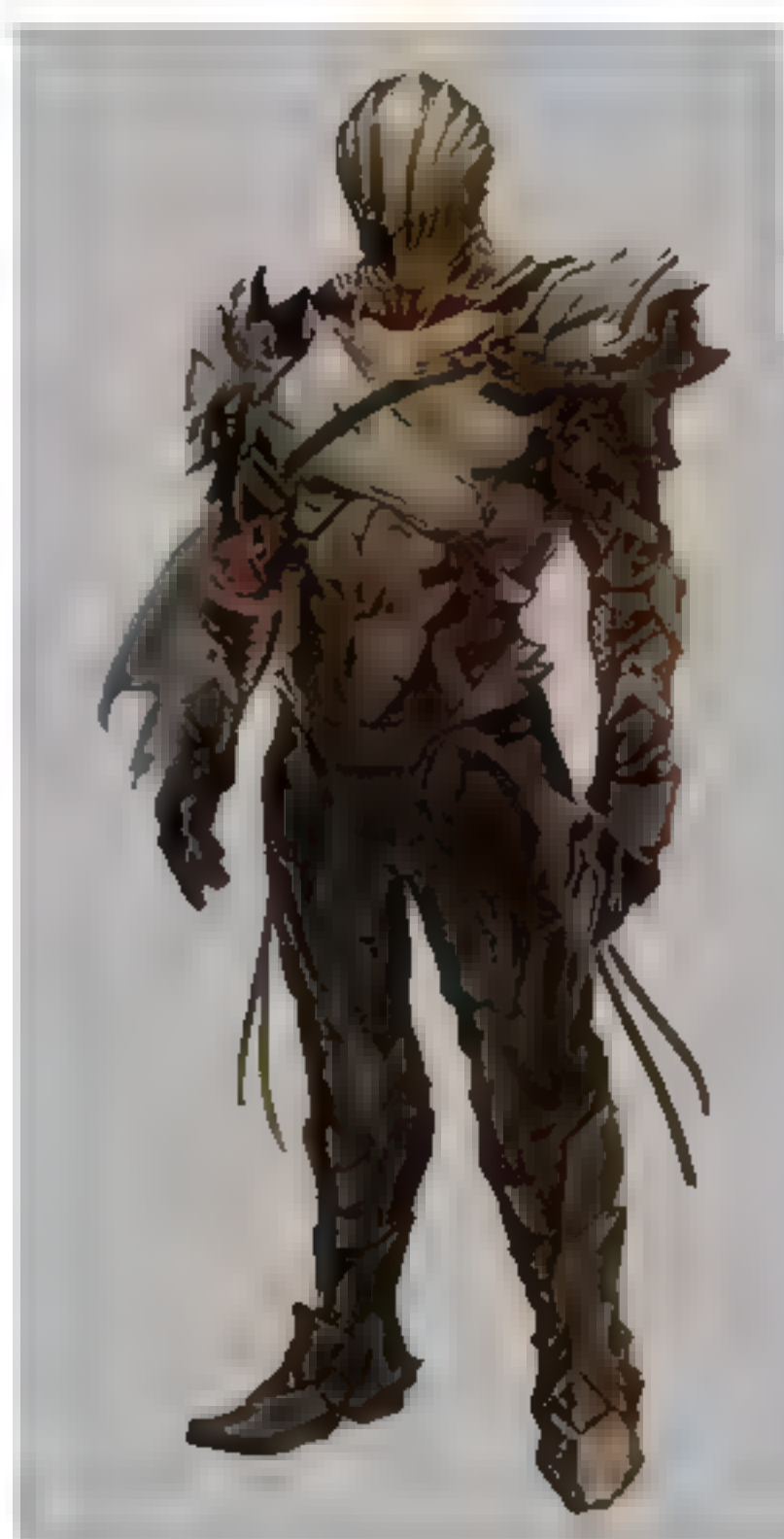
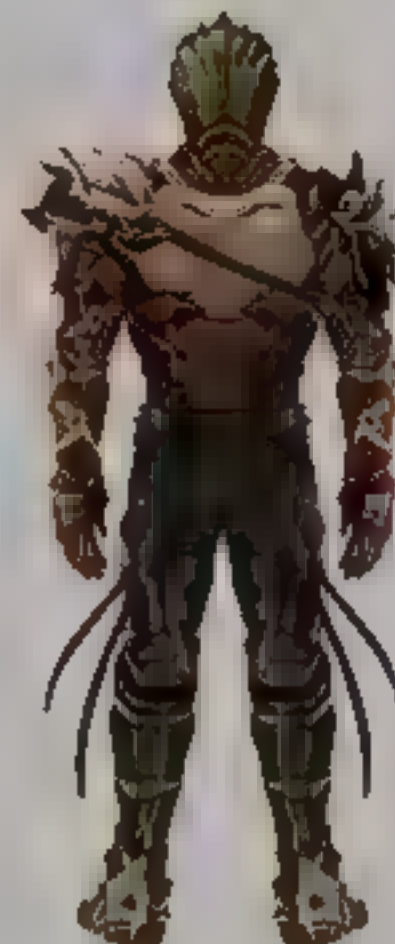
# 防具

キャスターコート
シリーズ

暗闇の上衣
シリーズ

求道の道着
シリーズ

忠義のマント
シリーズ

ダークメイル
シリーズ

大地の衣
シリーズ

ウィザードコート
シリーズ

暁のマント
シリーズ

拳聖の道着
シリーズ

アビスメイル
シリーズ

バンデッドホーバーク
シリーズ

レイダープロテクター
シリーズ

ブランダラジャケット
シリーズ

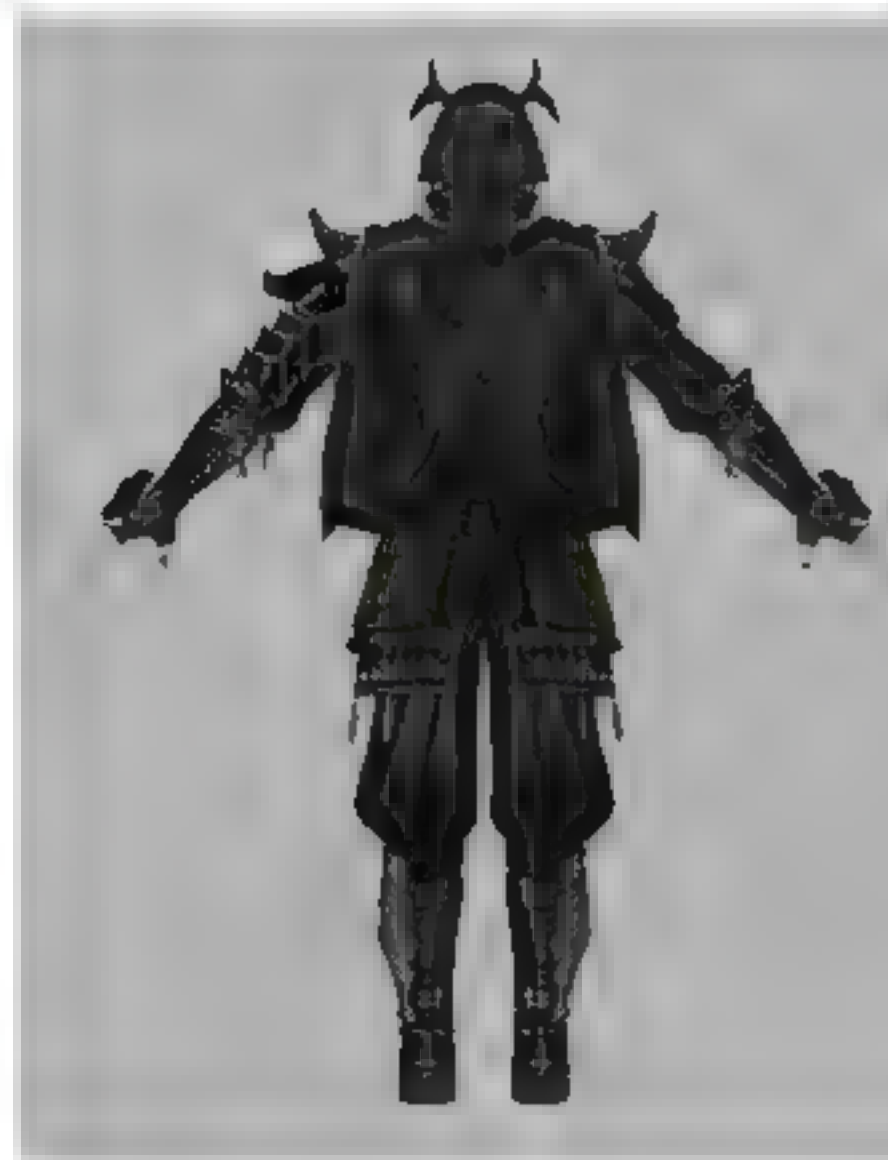
修羅の装束
シリーズ

源氏の鎧
シリーズ

ドントレスホーバーク
シリーズ

ローグジャケット
シリーズ

ペイルプロテクター
シリーズ

明珍胴丸
シリーズ

黒装束
シリーズ

レッドジャケット
シリーズ

サベージコート
シリーズ

ブレイブスーツ
シリーズ

インペリアルコート
シリーズ

シェイドクローク
シリーズ

フェイタルコート
シリーズ

ダスクジャケット
シリーズ

勇士のコート
シリーズ

ガラントスーツ
シリーズ

シルバークローク
シリーズ

ストライダースーツ
シリーズ

大祓の装束
シリーズ

ウィズダムローブ
シリーズ

タイクーンローブ
シリーズ

ウィルムメイル
シリーズ

ヴェンデッタスーツ
シリーズ

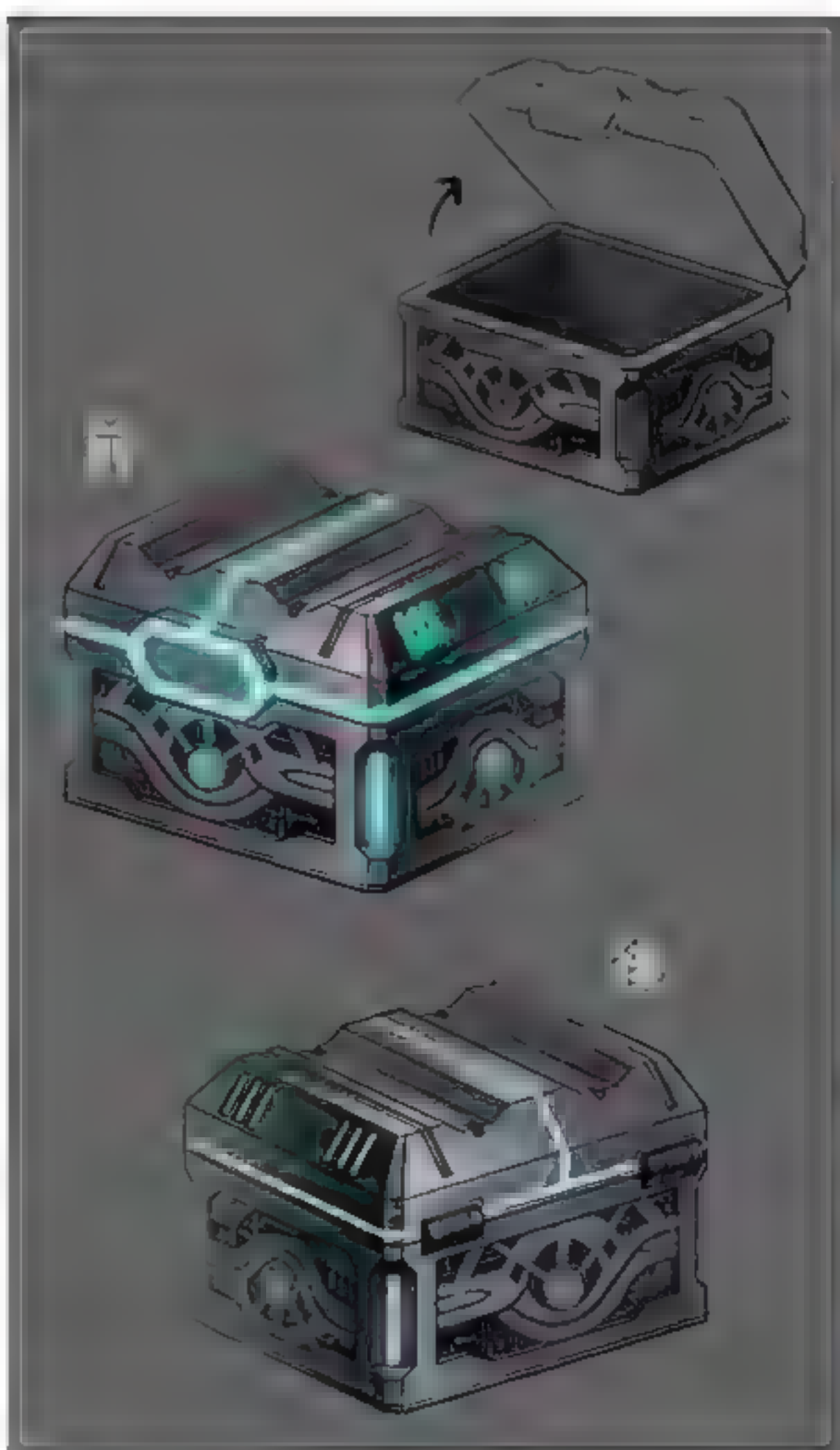
ホワイトローブ
シリーズ

祈祷の装束
シリーズ

ドラゴンメイル
シリーズ

ブラックローブ
シリーズ

# ガジェット

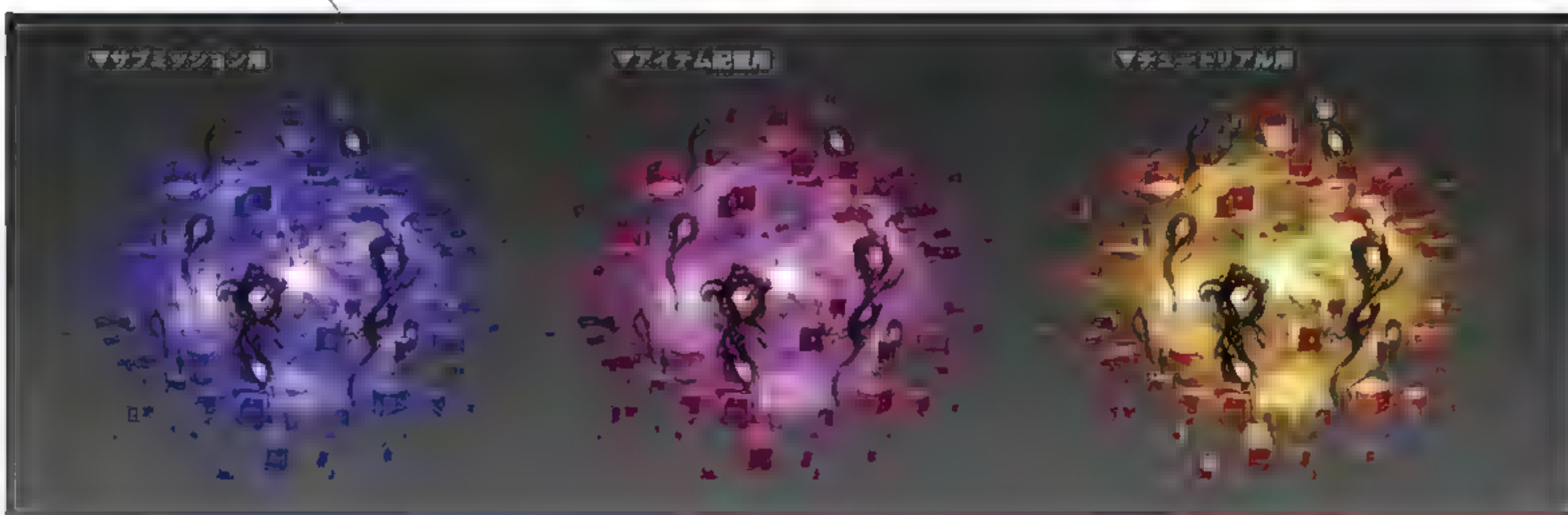
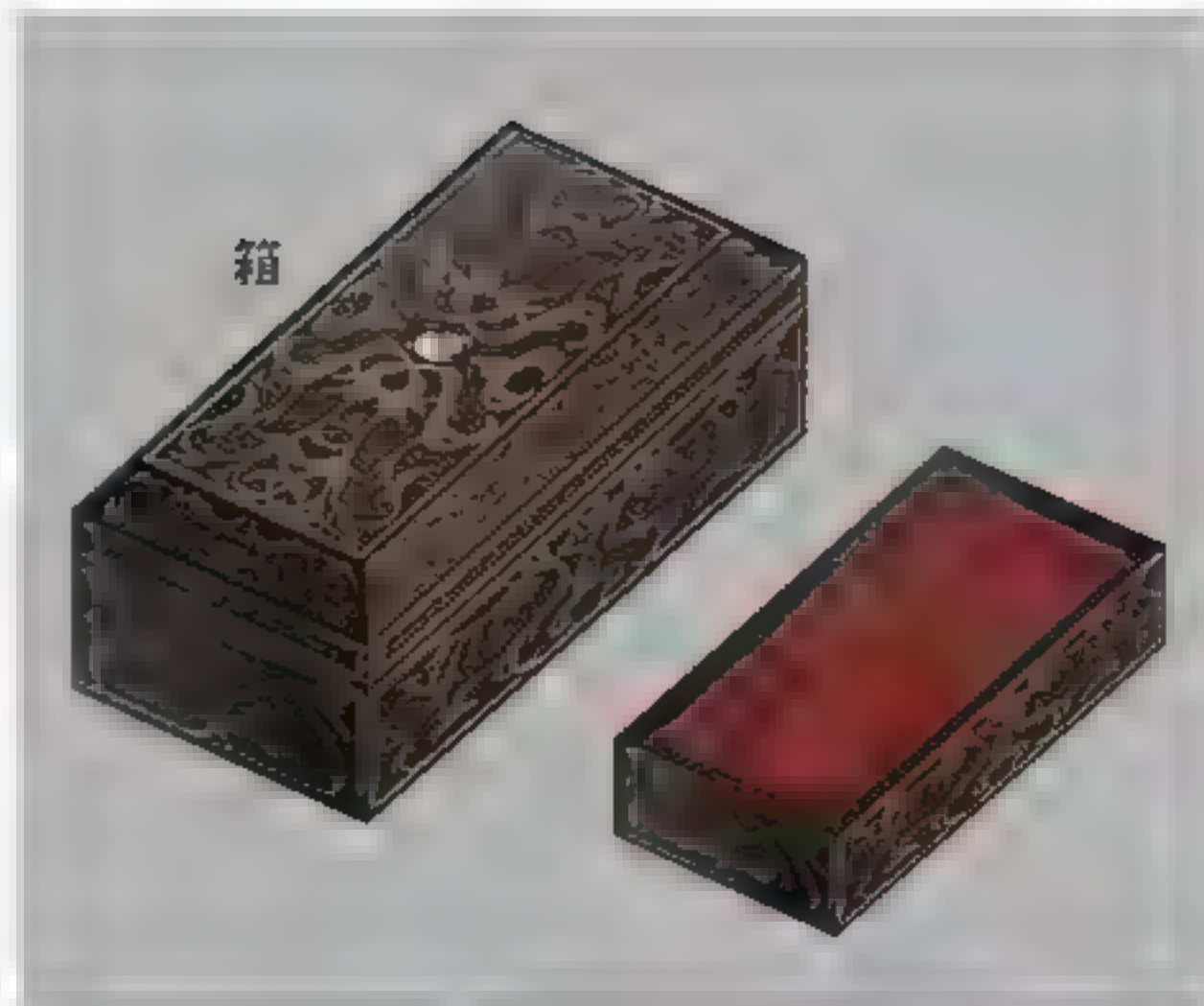
キューブ

宝箱

種別やレアリティごとの
ドロップアイテム

スフィア
&メメントメモリー

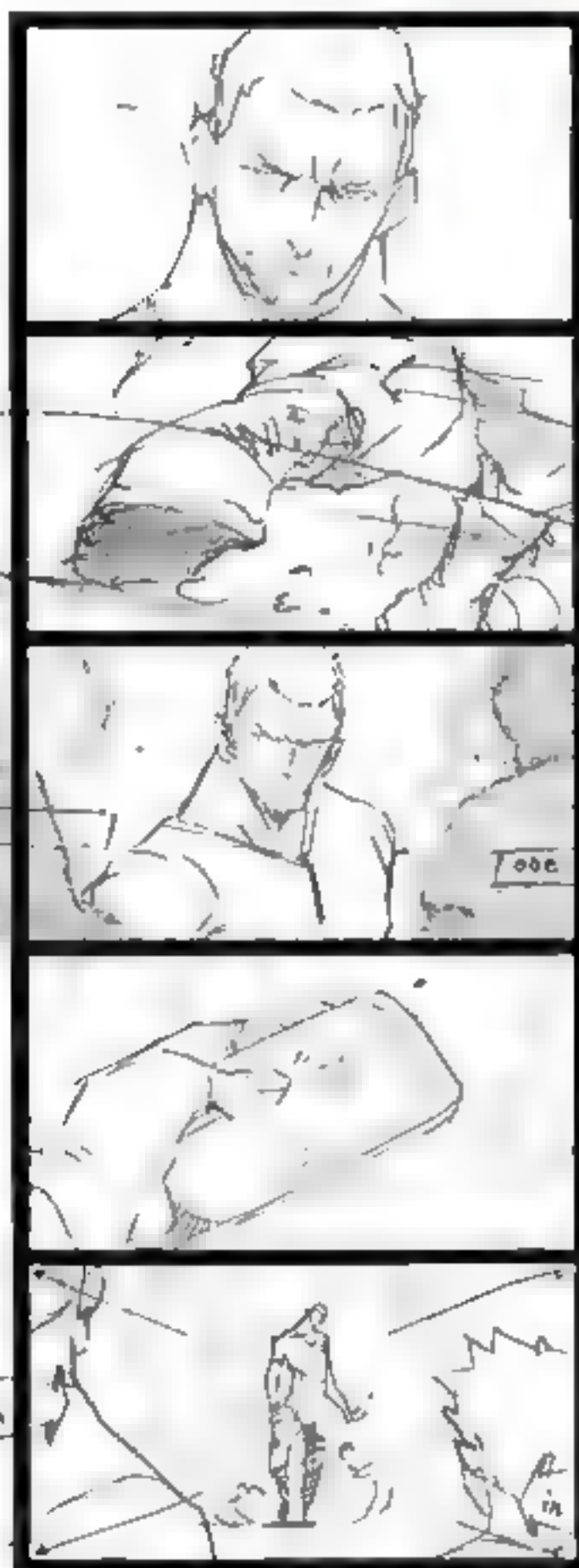
▼サブミッション用

▼アイテム配置用

▼チュートリアル用

ポーション

箱

カオス神殿の鍵の箱

黒水晶

ジャックの
ミュージックプレイヤー

再生中

再生停止

1段階

2段階

3段階

4段階

魔封剣の魔法陣

# 絵コンテ編

物語中のカットシーンの制作時には、設計図となる絵コンテが大量に作成された。そのなかのごく一部をご覧いただこう。なお、開発途中の資料を掲載しているため、各キャラクターの名前やセリフなどが製品版と異なる場合がある。

## 死闘

このカットシーンが見られるミッション
【？？？】死闘

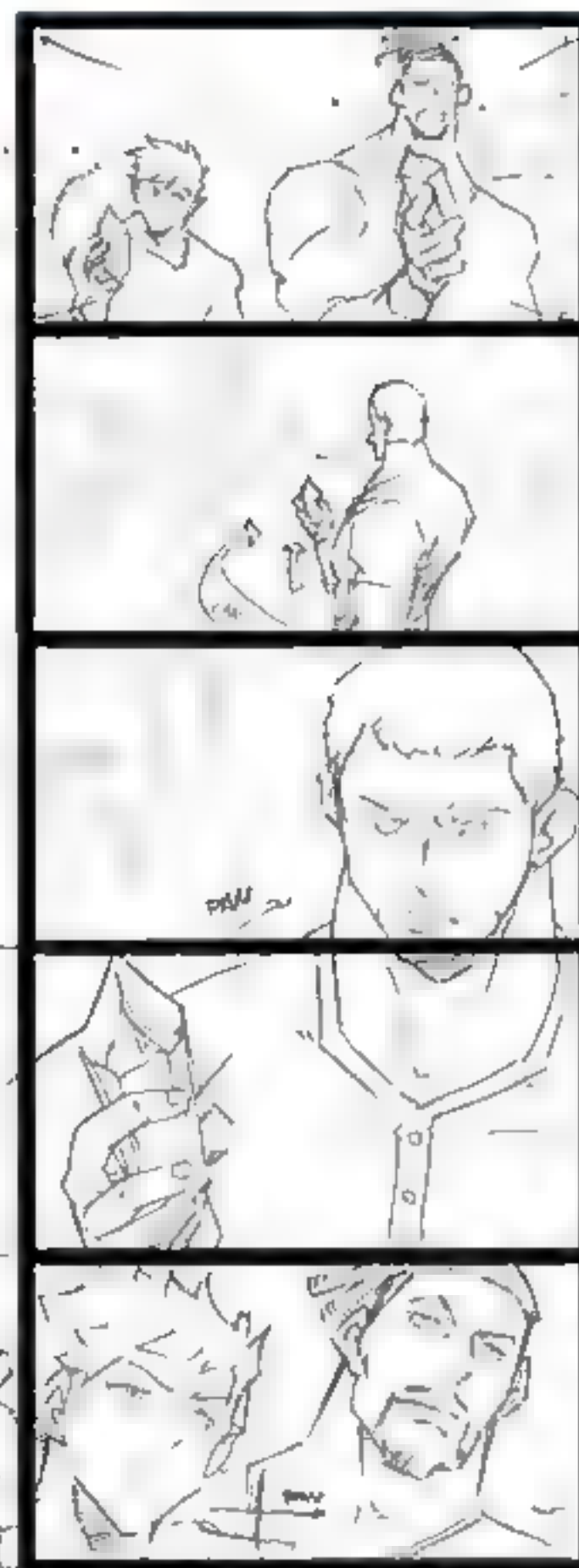
ジェド
「(息遣い)」

アッシュ
「(息遣いを整える)」

ティアマット
「(咆哮)」

ジャック
「行くぞ！」

# 合流

【？？？】死闘

アッシュ
「あんた、持って
るんだろう？」

ジャック
「カオスを倒す。
それが俺の使命
だ」

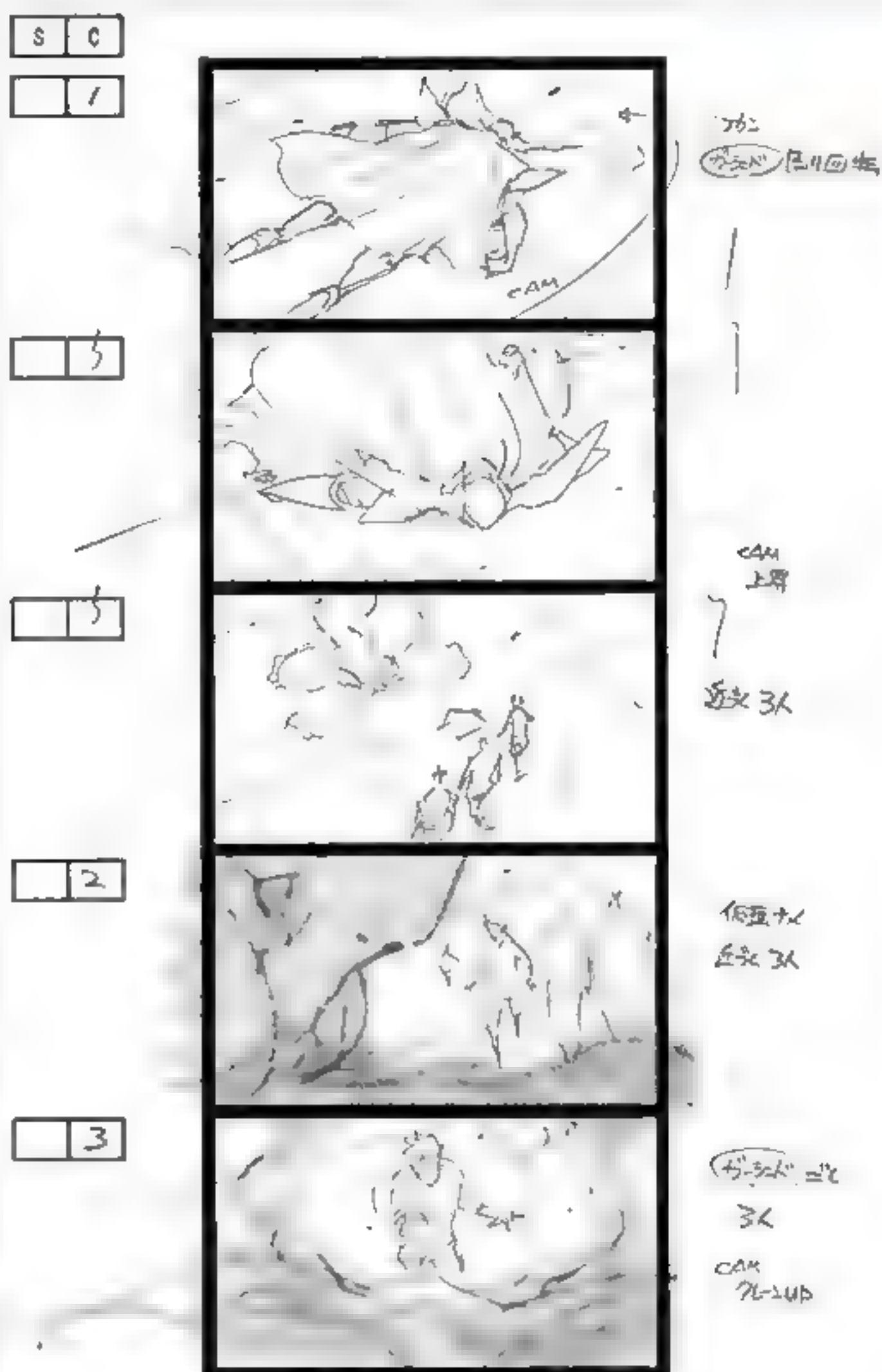
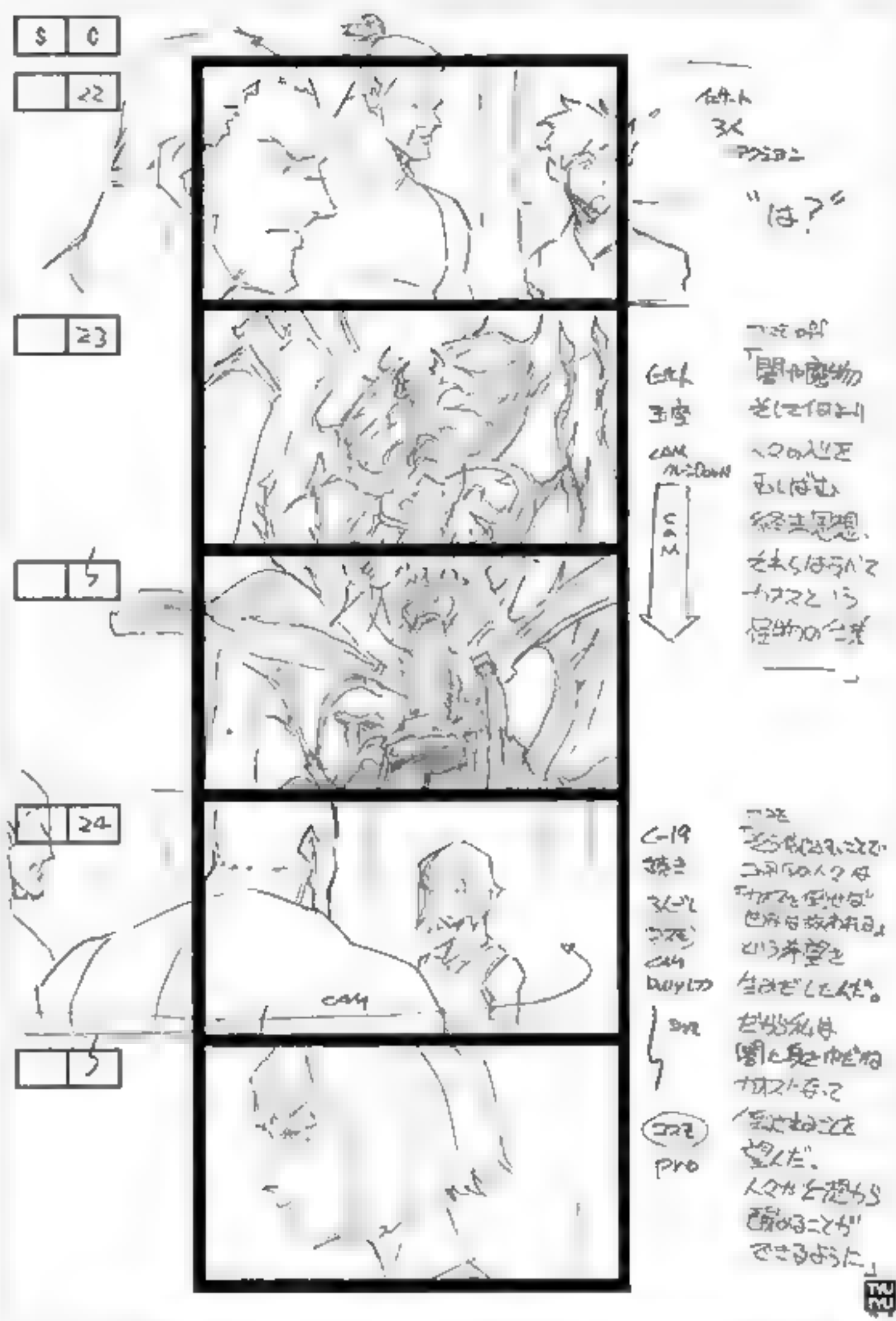
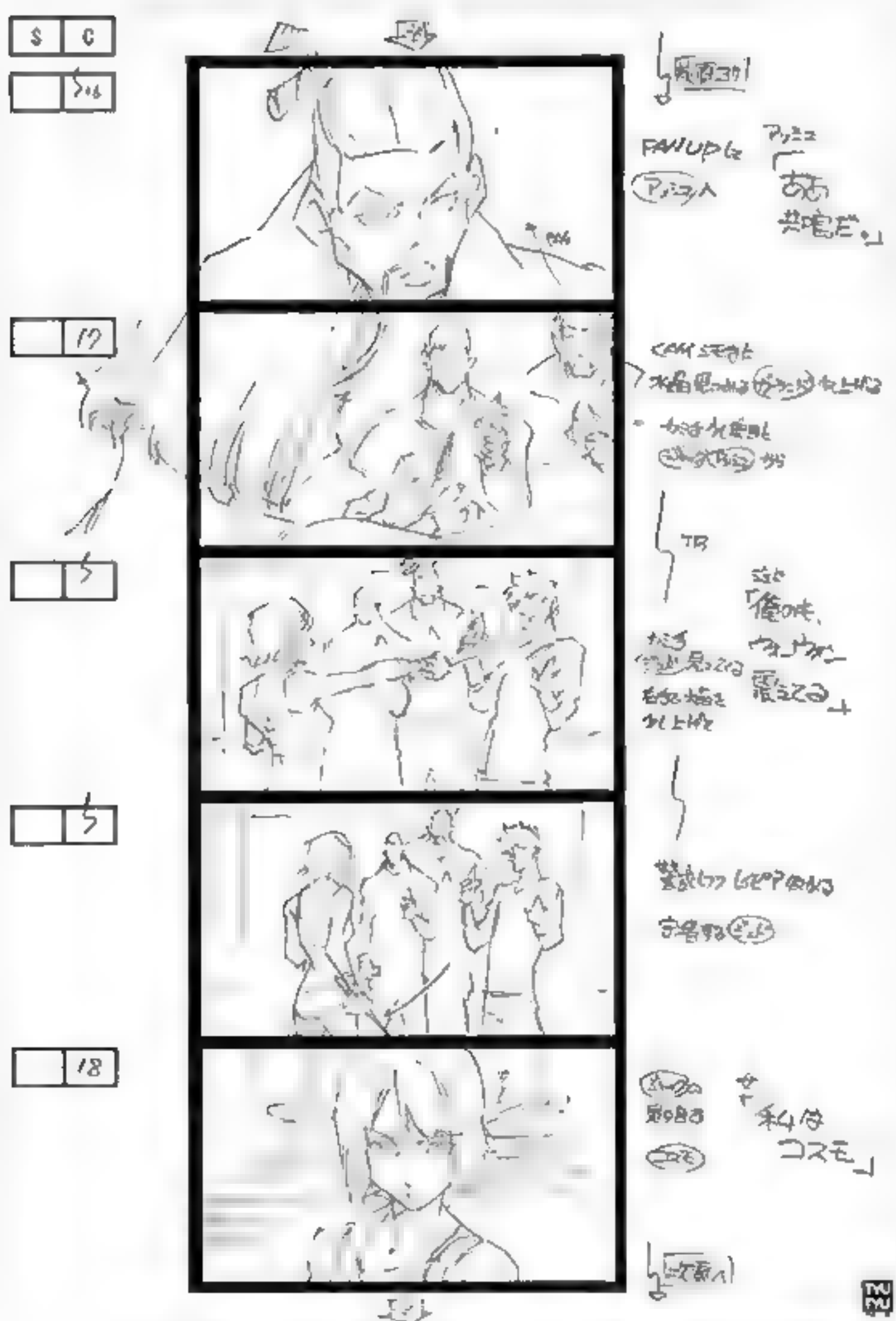
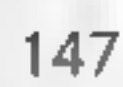
ジェド
「俺も」

アッシュ
「ああ、
俺も同じだ」

ジェド
「俺たちの黒
水晶、震えて
るんだよね」

ジャック
「俺は
ジャック」

ジェド
「ジェド」

アッシュ
「アッシュ」

# 幻想の希望

【カオス神殿】終末に潜みし幻想

# ダークエルフの王

このカットシーンが挿入されるミッション
【西の城】ダークエルフ

コスモ
「すごいな」

アッシュ
「見たか、
あの戦いぶり。
まさにジャック」

ジェド
「ああ、ジャックだ。
やっと戻ってきた」

ジャック
「何が」

アストス
「それがダーク
エルフさ。」

アストス
「ダークエルフ
とは……」

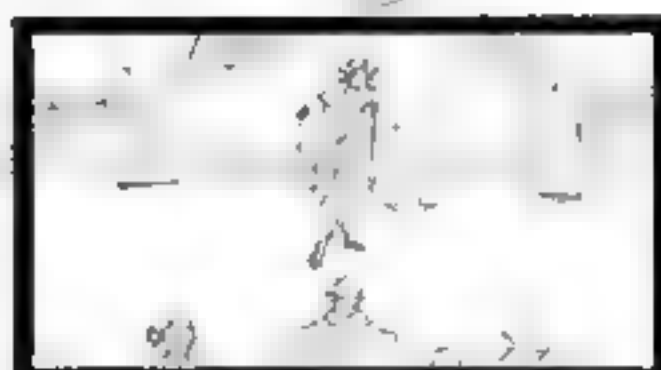
ジャック
「俺たちは
クリスタルの
ありかを
知りたい。」

ジャック
「それだけだ」

アストス
「素晴らしいぞ、
ジャック。」

アストス
「そしてアッシュ、
ジェド」

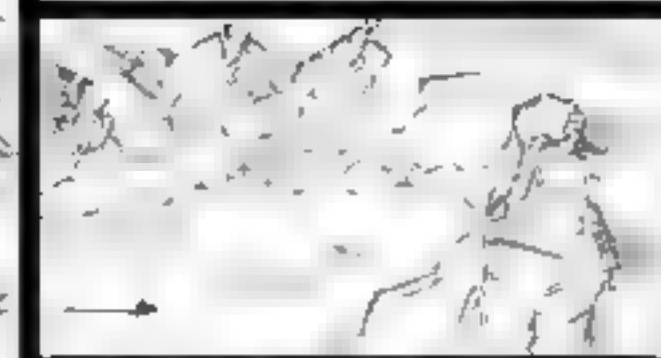
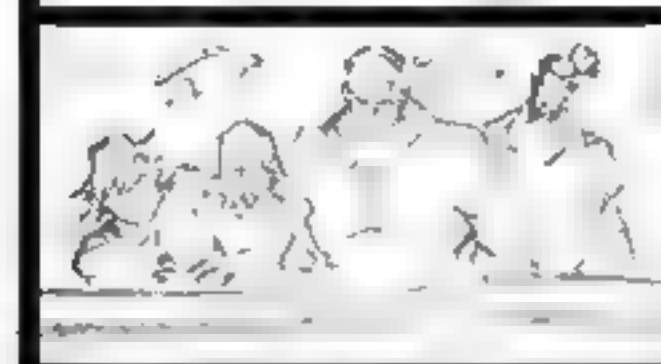
アストス
「君はコスモだな」

コスモ
「なぜ、
知っている」

アストス
「これは頼もしい。
未来を切り拓く
のは」

アストス
「君のような
大雑把な人
なのだろうな」

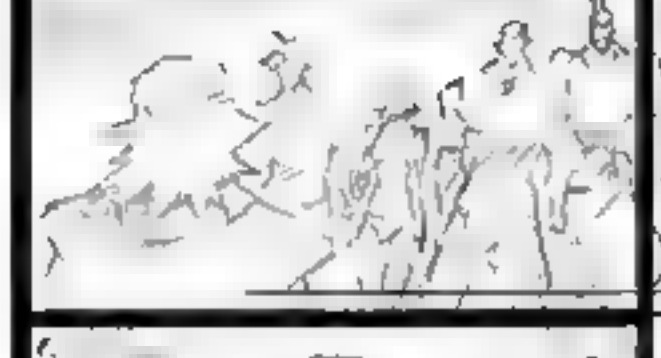
ジャック
「賞讃と受け
とっておこう」

アストス
「(鼻で笑う)」

ジャックたち
「(「おお」など
未知のものに
対する感嘆)」

アストス
「ここが、
この城だ。」

アストス
「そしてこの
森を抜け、」

アストス
「更に進むと
塔がある。
風のクリスタ
ルは、その
塔の頂上。」

アストス
「森も塔も、
なかなか
厄介だから
気をつける
んだな」

アストス
「何か質問は？」

ジャック
「おまえがカオスと
取引をしたという話
は本当か？」

アストス
「カオスと取引きす
るのは君たちだよ」

アストス
「カオスとは
混沌の闇が、
意識を持った魔物。
クリスタルが機能を
停止したのは
カオスのしわざ。」

アストス
「クリスタルを
復活させたければ
カオスと取引を
するしかない」

アストス
「もちろん、
取引と言うからに
は代価が必要で」

アストス
「それは君たちの
命ということに
なるだろうね」

ジャック
「(鼻で笑う)」

アストス
「何がおかしい」

ジャック
「旅立ってから
聞いた、一番
喜ばしい情報だ」

Secret

マテリアルギャラリー
絵コンテ編

Secret

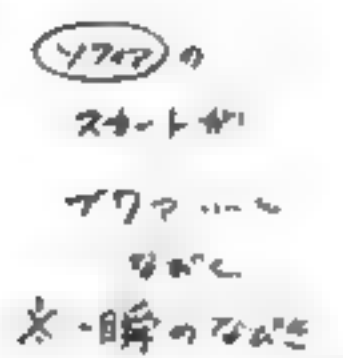
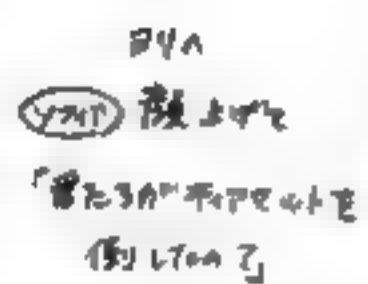
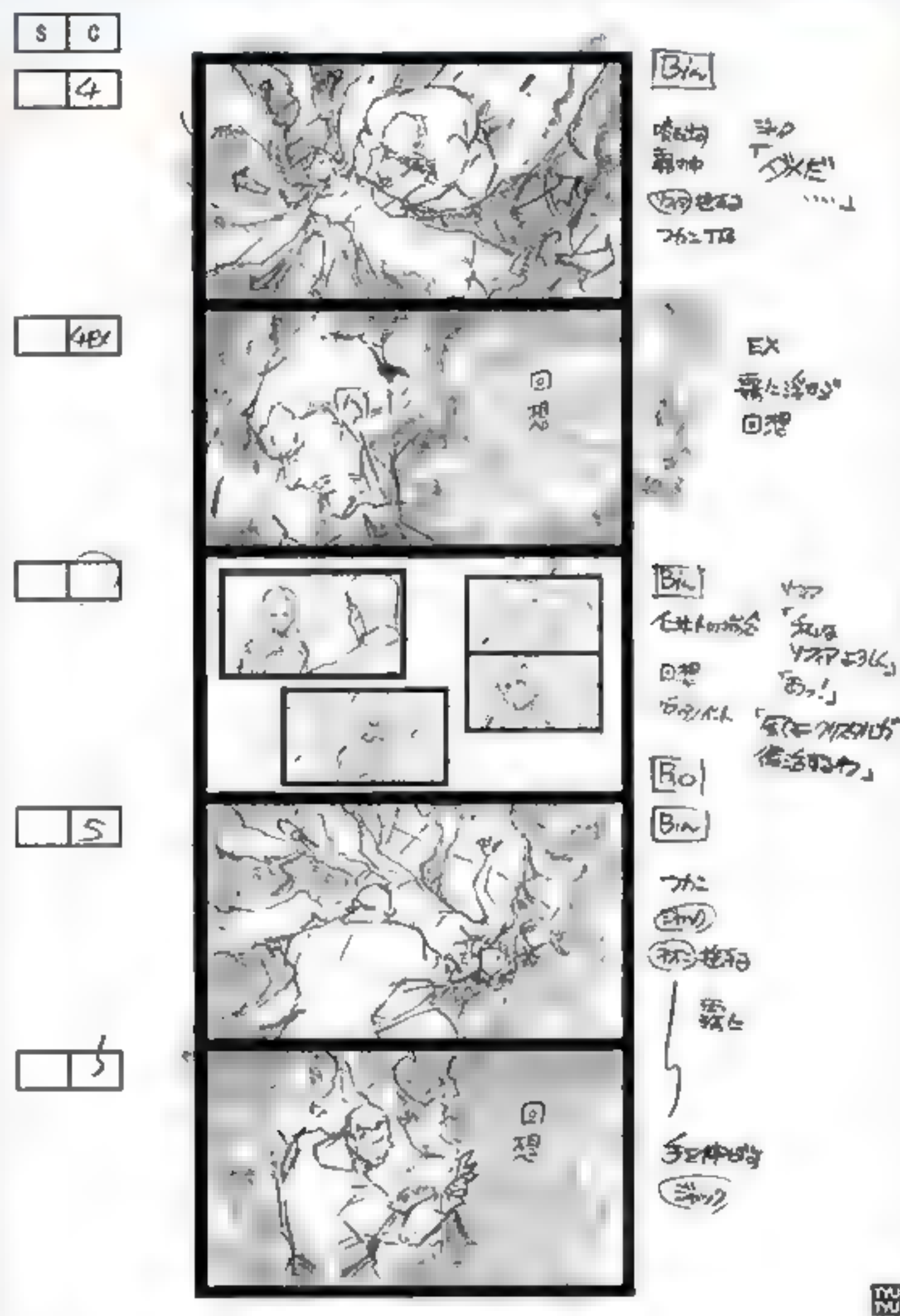
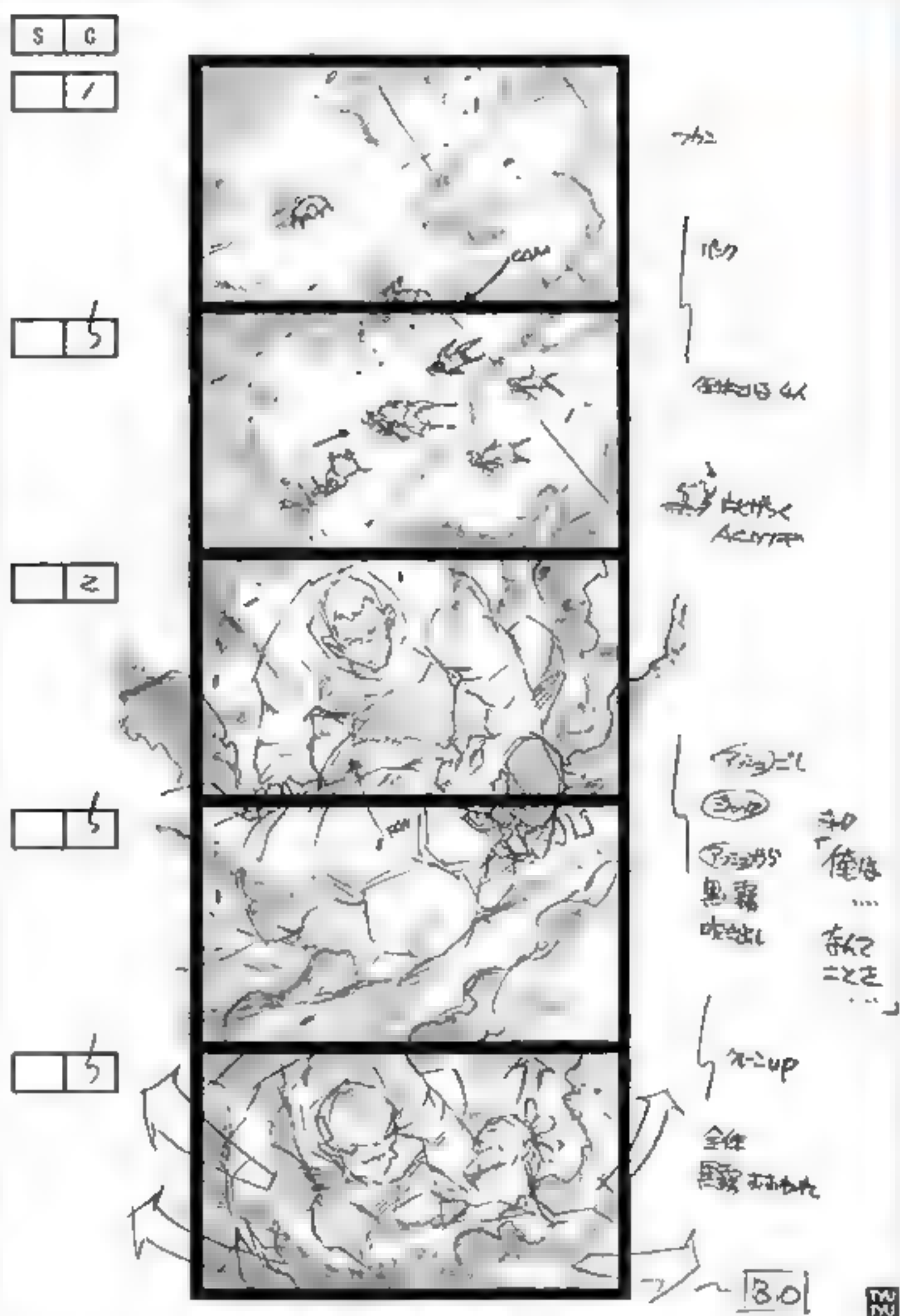
マテリアルギャラリー
絵コンテ編

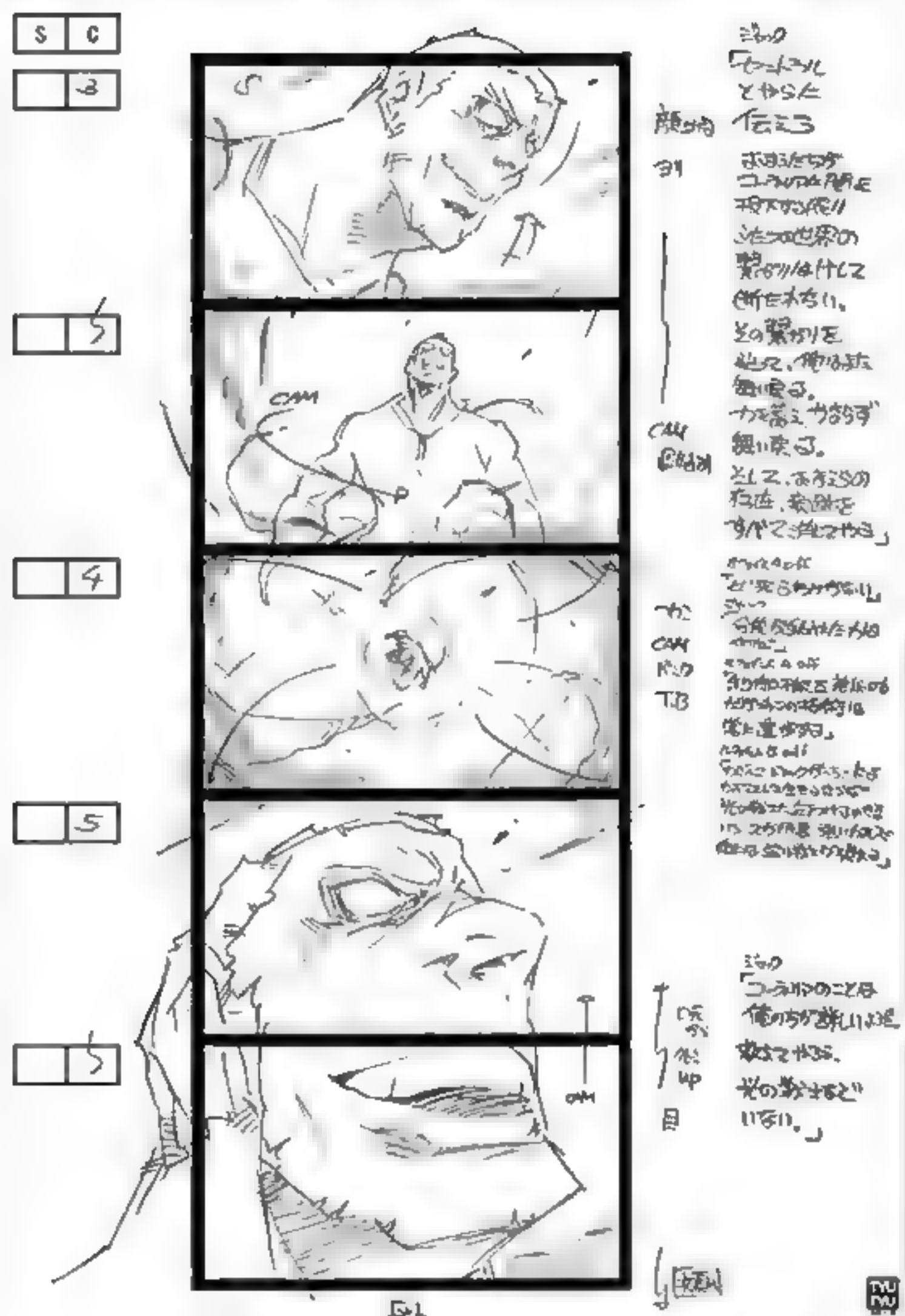
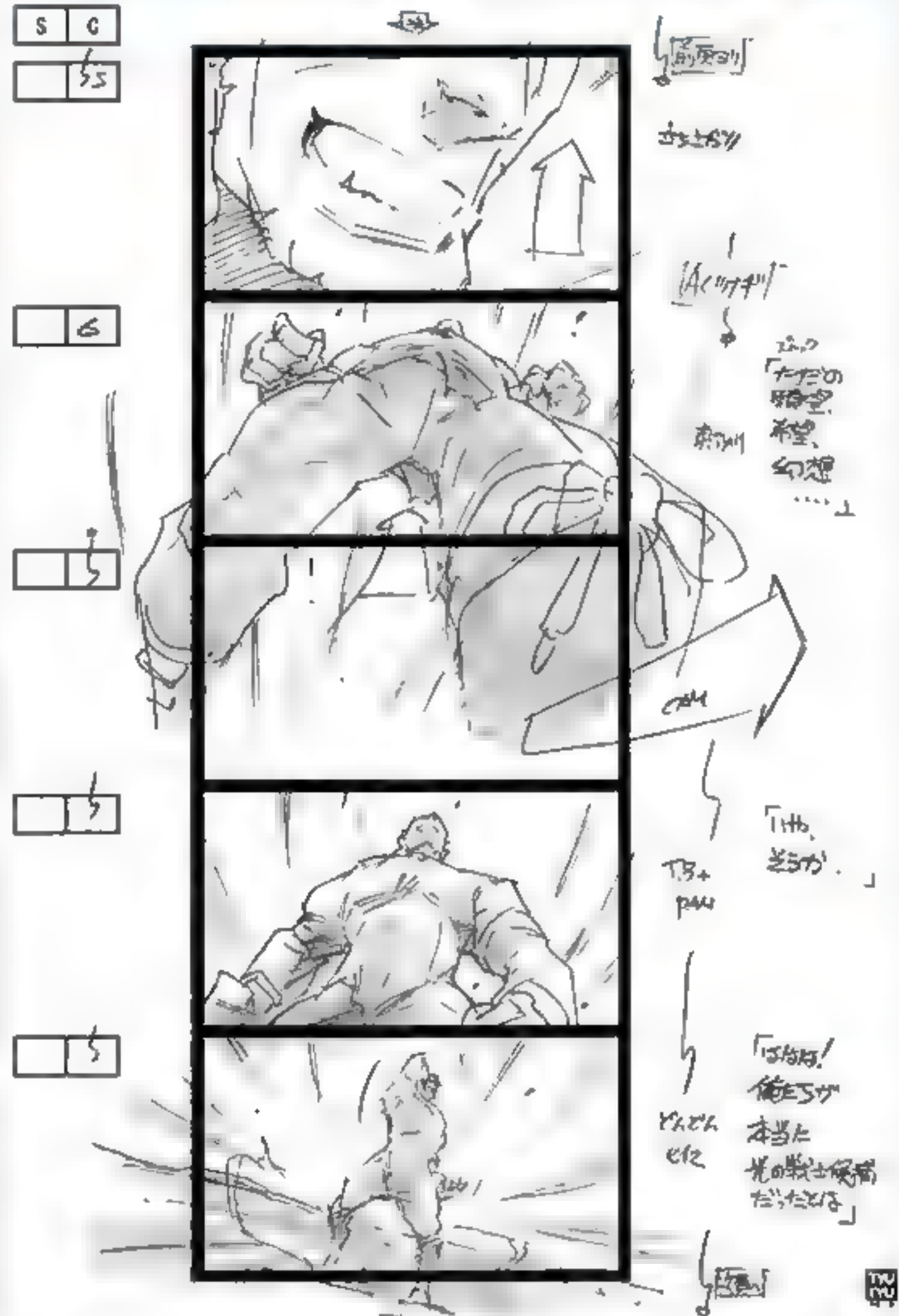
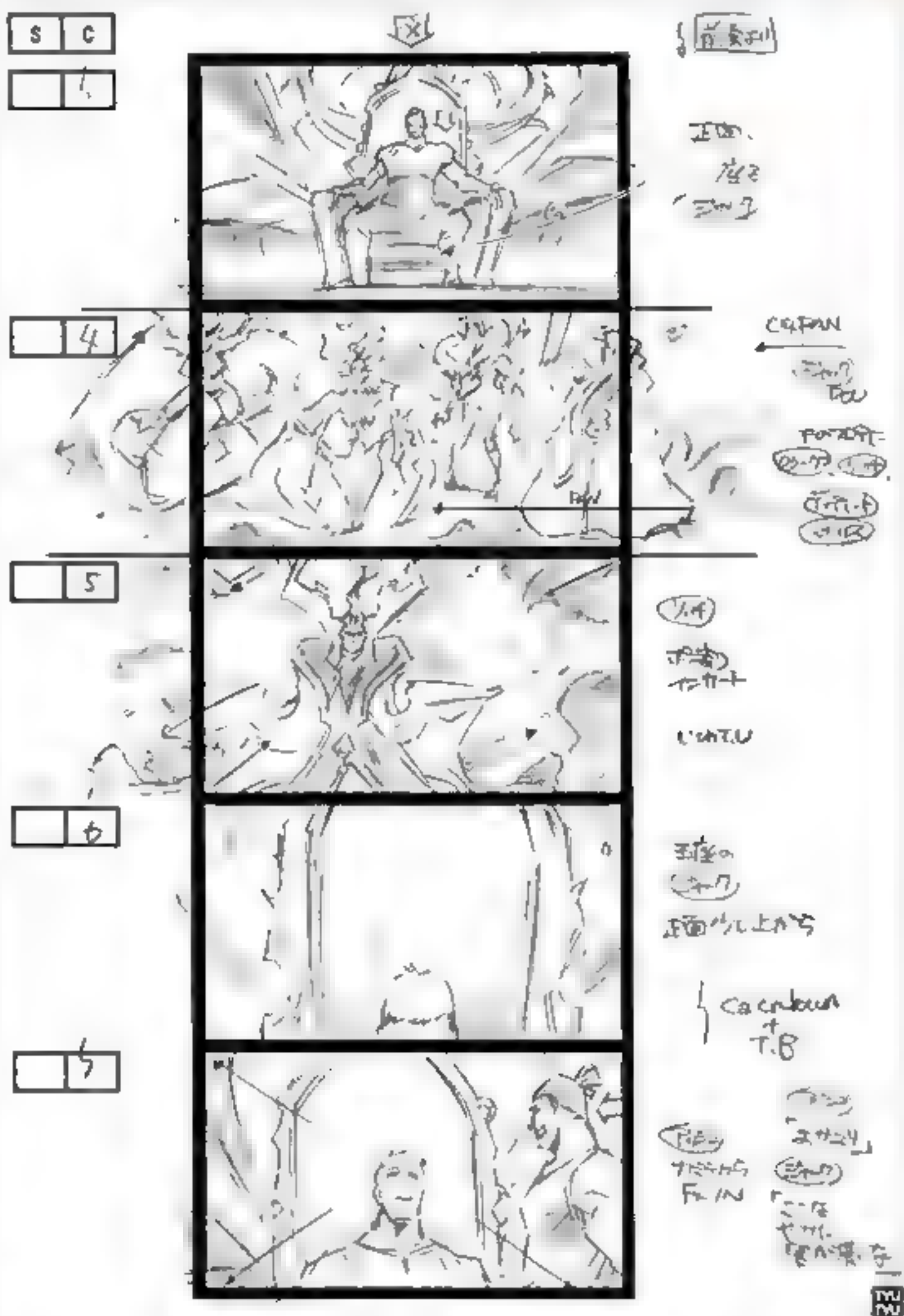
# 仲間たちの導き

| S | C |
|---|---|

| S | C |
|---|---|

| S | C |
|---|---|

| S | C |
|---|---|

# 生まれ出ずる宿命

このカットシーンが挿入されるミッション
【カオス神殿】終末に現れし戦士

# 予言のカオス

# ANSWER
## from CREATORS

回答者

プロデューサー
**藤原 仁**
（スクウェア・エニックス）

ディレクター
**井上大輔**
（スクウェア・エニックス）

ディレクター
**隈部宣道**
（コーエーテクモゲームス）

### ガーランドが**セーラの思い人**という設定にしたのはどのような理由からですか？

**井上**◉物語の設定的に、セーラが希望を抱くような人間にいてほしかったから、というのが理由です。セーラは光の戦士かもしれないジャックに対して、世界を救う「希望」を見ていたのではないでしょうか。人々から明るい未来の象徴と言われるセーラですが、彼女にとっても希望と思える存在がいないと、気持ち的にあやうくなる可能性もあるので。ジャックに抱いたあこがれの感情を「初恋」だと勘違いしていたかもしれませんし、本当に恋心を抱いていたのかもしれませんが、それはみなさんの解釈におまかせします。

### 仲間たちが**4体のカオス**になる展開は、当初から想定していたのでしょうか？

**藤原**◉ジャックが"カオス"になり、仲間が"4体のカオス"になるのは、当初からの想定どおりです。ではどんな経緯でそんなことに……？というところは自分は知らなかったので、金巻さん（金巻ともこ氏）のプロットや野島さん（野島一成氏）のシナリオを読むのが待ち遠しかったですし、仲間たちが4体のカオスに合わせてどんなキャラクターになるのか、設定が作られていく過程を見るのは楽しかったですね。

**井上**◉当初からの想定になります。野村（野村哲也氏：クリエイティブプロデューサー）から渡された初期構想のなかに「仲間はジェド、アッシュのほかにふたり」というものがあり、仲間が4人いる理由をそのときに説明してもらいました。

### **アストス**を物語上の重要人物にした狙いを教えてください。

**井上**◉『FFⅠ』でエルフたちが語るアストスは、暗黒の力でエルフを支配しようとしている人物で、じつはカオス以外だと唯一明確に闇側にいるキャラクターでした。そのため、彼がなぜ「闇側＝カオス側」にいたのか、というところから発想をふくらませて、「すべてがリセットされた"本作のあとの世界"でも、ジャックとともに行動していたことの名残で彼への想いが残っており、闇の力を高めようとしている」といった形になればいいなと思い、ジャックにあこがれる人物として描こうと決めました。

### ほかにも**『FFⅠ』のキャラクター**（マトーヤ、ルカーン、バハムートなど）が登場する予定はありませんでしたか？

**藤原**◉企画当初から、冒頭は『FFⅠ』のストーリーをなぞる形で進行し、途中から物語が分岐して、ジャックが独自の道をたどっていくことが想定されていました。ただ、物語が分岐するタイミングは決まっていなかったので、それをどこにするのか、全体のステージ数や開発のボリュームなども含めて考慮した結果、現在の形に落ち着いています。『FFⅠ』の光の戦士たちにとっては、マトーヤやバハムートなどとの出会いが重要な要素になっていますから、彼らがジャックたちと出会わなくて良かったのかもしれません（笑）。

**井上**◉初期構想上ではマトーヤやエルフの王子などもいたのですが、作品全体のボリュームの都合により削ることになりました。バハムートに関しては、「やっぱりFFシリーズのボスと言えば！みたいな敵とも戦いたいよね」という思いから、シーズンパスの追加ミッションで登場させることになっています。

## **歴代FF作品がモチーフの場所**を登場させるというアイデアは、どのように誕生したのでしょうか?

**藤原**◉本作はFFシリーズでも類を見ない本格アクションとして制作され、挑戦的な作品であるとともに、新たなファン層を獲得できる可能性を秘めていると思います。「本作でFFデビュー!」というプレイヤーに対して「FFの世界にはこういう場所もありますよ」と紹介するためにも、歴代シリーズ作品をモチーフにしたステージを作ろうと考えていました。実際にFFに興味を持っていただき、ほかのシリーズ作品もプレイしてもらえるとうれしいですね。

**井上**◉『ディシディアFF』とは別のアプローチで「オールスターFF」が作れないか、というテーマに対して、野村から「各作品のランドマークのダンジョンを用意して、それを攻略していく」との提案があり、「ランドマークオールスターFF」が誕生しました。

## モチーフとして登場する歴代FF作品の**ロケーション**は、どんな方針で選ばれたのですか?

**井上**◉本作の舞台を『FF I』の世界にすることが決まったあと、原作のワールドマップを用意して「この土地はこういう地形だから、こんなダンジョンやロケーションがいいかもしれない」といった方向性を決め、それぞれにハマりそうなイメージの場所をナンバリング作品のなかから探していきました。バリエーション豊かなロケーションを選ぶのと同時に、各作品の印象的な場所を網羅したいという思いもあり、かなり試行錯誤したのを覚えています。

## ビッケやカオス以外の**各ダンジョンのボス**は、どういった基準で選ばれましたか?(なかでも、機械遺跡のボスがクレイクロウなのはなぜでしょうか?)

**井上**◉基本的には、モチーフになっているダンジョンのボスや、モチーフの作品で印象に残っているボスをイメージして決めています。たとえば光歪の水郷では、『FFXIII』のサンレス水郷と同じように「2種類の属性の攻撃を使うボス」にしたり、古代人の塔では『FF XI』の「属性の魔法剣を使いこなすボス」(と言えば想像がつくかと思いますが)をモチーフにしたり……という感じですね。機械遺跡のモチーフになったダンジョンは『FF V』のロンカ遺跡なので、アルケオエイビスやソル カノンがボスの候補にあがったんですが、アルケオエイビスは飛行、ソル カノンは設置型ということで、本作のアクションの方向性に合わず、次点として選ばれたのがクレイクロウになります。

**隠部**◉アクションをおもしろくできる敵をチョイスしています。機械遺跡はアルケオエイビスのほうがイメージに合うのですが、飛んでいる竜とバトルするのはアクション的におもしろさが薄いと判断しました。さらに、「不死の龍」というモチーフは白き霊峰に現れるドラゴンゾンビで使いたかったので、世界観的に違和感が薄く、ソル カノンの『波動砲』の要素も組みこみやすいクレイクロウを選びました。

## **ダンジョンのBGM**は原作のBGMをどの程度意識して作られたのでしょうか?

**井上**◉原作を知っている人が聞いたら「あ、もしかしたらこのメロディって……」と気づける程度に、というのを指針に制作してもらいました。音の作りかたを意識した曲、原作で印象に残っている部分を強調した曲、原作の雰囲気がガツンと伝わるようにアレンジした曲と、3人のコンポーザーの個性が出てバリエーション豊かなBGMになりましたね。

# Secret 3

# ミッションファイル

STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN
CONFIDENTIAL FILE –SECRET CHAPTERS–

# ページの見かた

全部で40以上もあるミッションについて、おもなデータとマップを紹介していく。一度踏破したダンジョンでも、別のミッションで訪れると移動ルートが大きく変わっているので、以降のマップを参考に探索するといいだろう。

※ゲーム中のワールドマップで確認できるミッションリストの順番で掲載

❶**ダンジョン**……そのミッションが出現するダンジョンの名前。

❷**区分**……そのミッションが、メインミッションとサブミッションのどちらに該当するか。

❸**ミッションの名前**

❹**ミッションレベル**……難易度に応じたミッションレベル。難易度CHAOSについては、選べる範囲を記載している。

❺**そのミッションに挑戦可能になる条件**

❻**そのミッションのクリア条件**

❼**難易度CHAOS以外でのクリア報酬**……CHAOS以外のそれぞれの難易度でミッションをクリアしたときに得られる報酬。入手できる場合は「●」(消費アイテムの場合はその個数)を、入手できない場合は「──」を記載している。マルチプレイでゲストで参加したときは、❿「条件を満たしたときに入手できるもの」の表内の「マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする」に記されたアニマの破片も入手できる。

❽**ドロップアイテム**……そのミッションで敵や宝箱から入手できる装備の種類と装備レベルの範囲(300が最大)。「◎」のものは比較的入手しやすい。難易度CHAOSの場合は、右記の「難易度CHAOS共通のドロップアイテム」もまれに手に入る。

❾**難易度CHAOSでのクリア報酬**……難易度CHAOSのそれぞれのミッションレベルでクリアしたときに得られる報酬。ミッションレベルを開放するために必要なアニマの結晶の数も記載している。高めのミッションレベルでクリアしたときは、そのレベルまでの初回報酬のうち、獲得したことがないものをまとめて入手可能。また、そのミッションをはじめてクリアしたのがCHAOSの場合は、❼「難易度CHAOS以外でのクリア報酬」の初回報酬のうち、HARDのものも手に入る。マルチプレイでゲストで参加したときは、❿「条件を満たしたときに入手できるもの」の表内の「マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする」に記されたアニマの結晶も入手できる。

❿**条件を満たしたときに入手できるもの**……ミッション中に特定の条件を満たすことで入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数。

⓫**マップ**……そのミッションにおけるダンジョンのマップ。記号などの意味は右ページを参照。

## 難易度CHAOS共通のドロップアイテム

| | |
|---|---|
| ● 剣 アルテマソード | ● 格闘 ゴッドハンド |
| ● 大剣 獅子心王の大剣 | ● 短剣 回転のこぎり |
| ● 刀 アメノムラクモ | ● 槍 ロンギヌス |
| ● 棍 メイスオブゼウス | ● 盾 アルテマシールド |
| ● 斧 アビス | |

## マップ内の記号の見かた

- START …そのミッションのスタート地点
- CLEAR …そのミッションの目的地
- BOSS カオスとなる者 …そのミッションで倒すべきボス敵
- TARGET 海賊 …そのミッションで倒すべき標的
- 死を廻る者の聖堂 …エリアの名前
- …そのミッションをクリアするための標準的な移動ルート。かならずしもこのルートで移動する必要はない
- …マップ同士のつながり。aなどは同じアルファベットの場所とつながっていることを示す
- …飛び降りられる場所。標準的な移動ルート上のものは省略している
- 晴天のときに通れる …通行条件
- 闇の噴出孔 …闇の噴出孔。通路の途中にあるものは、壊すことで先へ進めるようになる
- 天候切り替え装置 …仕掛けなど
- …扉
- …調べると昇降できるハシゴやロープなど。赤いものは、上層側で調べてハシゴなどを下ろしたあとに利用できる
- …移動に利用できるエレベーターや魔法陣。一部のエレベーターは、なかに入ってスイッチを調べると作動させることが可能。また、ちがう階にエレベーターがある場合は、近くのスイッチを調べるとその階に呼び寄せられる
- …キューブ。触れると以下のことが起こる
  - オートセーブが行なわれる
  - パーティメンバー全員のHP、MP、ブレイクが完全に回復し(最大MPが200未満のときは最大MPも200まで回復する)、強化効果や状態異常がすべて解ける
  - ポーションが5個まで補充される
  - 倒した敵の大半が復活する
  - 落ちていたアイテムが消える
- …宝箱。ミッションの進行に関係するアイテム(鍵など)が入っているものには、中身を併記している
- …触れると新たなサブミッションが開放されるメメントメモリー。一度触れたものは、ミッションをやり直しても再出現しない
- …触れると「アーカイブ」に新たな項目が追加されるスフィア。一度触れたものは、ミッションをやり直しても再出現しない。「TIPS」に操作説明などの項目が追加されるスフィアは省略している
- …触れると装備を入手できるスフィア
- トンベリ …特殊な敵の出現場所。掲載している敵は以下のとおり
  - トンベリ
  - サボテンダー(ミッションを開始するたびに記載の場所のいずれか1ヵ所に出現するが、どこにも出現しない場合もある)
  - 倒すと鍵やアニマの破片などが手に入る敵

## ロケーション別ミッションINDEX



※1……チュートリアル関連のミッションやバトルをしないミッションは掲載を省略している

カオス神殿　MAIN MISSION

# 終末に潜みし幻想

闇の噴出孔を壊してルートを作りつつ、道なりに進めばOK。ハシゴを下ろしてショートカット[illegible]たりといった、探索の基本を学んでおこう。

### ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 5 |
| CHAOS | 130～300 |

### 挑戦可能になる条件

【？？？】「死闘」をクリアする

### クリア条件

カオスとなる者を倒す

### クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| 大剣 グレートソード (Lv.7)【大剣士：5％】 | ● | ● | ● |
| 脚 ストライダーブレー (Lv.6)【大剣士：5％】 | ● | ● | ● |
| 足 ストライダーゲートル (Lv.7)【大剣士：5％】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 2個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

### ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 ブロードソード
- ◎ 大剣 グレートソード
- ● 刀 玄武
- ● 槌 ハーミットクラブ
- ● 斧 バトルアクス
- ◎ 格闘 キラーナックル
- ◎ 短剣 メイジマッシャー
- ● 槍 ハルバード
- ● 盾 カイトシールド
- ◎ 防具 キャスターコートシリーズ
- ◎ 防具 ストライダースーツシリーズ
- ◎ 防具 シェイドクロークシリーズ
- ● 防具 暗闘の上衣シリーズ
- ● 防具 ペイルプロテクターシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

難易度CHAOS以外　1～8

難易度CHAOS　ミッションレベル－13～＋3

※カオスとなる者のドロップアイテムは、難易度がCHAOS以外のときは装備レベルが「8～12」になる

### クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 130 | 0 | 0 | 上限開放「大剣士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 140 | 2 | 2 | 上限開放「剣士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 150 | 3 | 5 | 上限開放「戦士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 160 | 3 | 8 | 剣 ブロードソード(Lv.160)【剣士：97％】、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 170 | 4 | 12 | 上限開放「大剣士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 180 | 5 | 17 | 大剣 グレートソード(Lv.182)【大剣士：97％】、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 190 | 6 | 23 | 上限開放「剣士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 200 | 6 | 29 | 上限開放「戦士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 210 | 7 | 36 | 頭 ストライダーマスク(Lv.213)【剣士：100％】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 220 | 14 | 50 | 胴 ストライダースーツ(Lv.220)【剣士：104％】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 230 | 16 | 66 | 腕 ストライダーアーム(Lv.232)【剣士：92％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 240 | 16 | 82 | 脚 ストライダーブレー(Lv.241)【剣士：109％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 250 | 18 | 100 | 大剣 グレートソード(Lv.250)【大剣士：96％】、頭胴 シェイドクローク(Lv.252)【大剣士：248％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 260 | 27 | 127 | 腕 シェイドガード(Lv.261)【大剣士：101％】、脚 シェイドボトム(Lv.260)【大剣士：103％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×5 |
| 270 | 30 | 157 | 大剣 グレートソード(Lv.271)【戦士：107％】、胴 ストライダースーツ(Lv.272)【戦士：103％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 280 | 30 | 187 | 腕 ストライダーアーム(Lv.281)【戦士：107％】、脚 シェイドボトム(Lv.285)【戦士：116％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 290 | 33 | 220 | 足 シェイドブーツ(Lv.290)【戦士：112％】、頭胴 シェイドクローク(Lv.290)【戦士：253％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 253 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv.300)【戦士：130％】、頭胴 シェイドクローク(Lv.300)【戦士：299％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

### 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 130～150 | 160～180 | 190～210 | 220～240 | 250～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 抗いし旅路への通路で、キューブに近づく | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 宿命が辿り着く塔で、トンベリを倒す | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：2個<br>HARD：3個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

海賊のアジト　MAIN MISSION

# 探求の始まり

洞窟内の天井にある鍾乳石は、衝撃を与えると落下する。味方が落とした場合は攻撃に使えるが、[illegible]が落とした場合は[illegible]ダメージを受けてしまうので気をつけたい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 12 |
| CHAOS | 135〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【北の橋】「旅立ちの朝」をクリアする

## クリア条件

ピッケを倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 格闘 キラーナックル(Lv.14)【格闘士：8％】 | ● | ● | ● |
| 頭胴 バンデッドホーバーク(Lv 13)【格闘士：23％】 | ● | ● | ● |
| 腕 バンデッドガントレ(Lv.13)【格闘士：7％】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 2個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ◎ 剣 ブロードソード
- ● 大剣 グレートソード
- ● 刀 玄武
- ● 棍 ハーミットクラブ
- ● 斧 バトルアクス
- ● 格闘 キラーナックル
- ◎ 短剣 ソードブレイカー
- ● 短剣 メイジマッシャー
- ● 槍 ハルバード
- ◎ 盾 スパイクシールド
- ● 盾 カイトシールド
- ◎ 防具 祈祷の装束シリーズ
- ◎ 防具 バンデッドホーバークシリーズ
- ● 防具 ストライダースーツシリーズ
- ● 防具 シェイドクロークシリーズ
- ● 防具 暗闘の上衣シリーズ
- ● 防具 ペイルプロテクターシリーズ
- ● 防具 キャスターコートシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度CHAOS以外 8〜15　難易度CHAOS ミッションレベル −11〜+3

※ピッケのドロップアイテムは、難易度がCHAOS以外のときは装備レベルが「15〜19」になる

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 135 | 1 | 1 | 上限開放「格闘士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 145 | 2 | 3 | 上限開放「短剣士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 155 | 3 | 6 | 上限開放「魔術士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 165 | 3 | 9 | 格闘 キラーナックル(Lv.165)【格闘士：100％】、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 175 | 4 | 13 | 上限開放「格闘士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 185 | 5 | 18 | 上限開放「短剣士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 195 | 6 | 24 | 上限開放「魔術士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 205 | 6 | 30 | 頭胴 バンデッドホーバーク(Lv.205)【格闘士：200％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 215 | 7 | 37 | 腕 バンデッドガントレ(Lv.219)【格闘士：101％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 225 | 14 | 51 | 脚 バンデッドホーズ(Lv.228)【格闘士：105％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 235 | 16 | 67 | 足 バンデッドブーツ(Lv.236)【格闘士：104％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 245 | 16 | 83 | 短剣 ソードブレイカー(Lv.245)【短剣士：104％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 255 | 18 | 101 | 頭胴 バンデッドホーバーク(Lv.260)【短剣士：260％】、腕 バンデッドガントレ(Lv.255)【短剣士：98％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 265 | 27 | 128 | 脚 バンデッドホーズ(Lv.268)【短剣士：112％】、足 バンデッドブーツ(Lv.268)【短剣士：100％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×5 |
| 275 | 30 | 158 | 棍 ハーミットクラブ(Lv.279)【魔術士：103％】、頭 祈祷の面(Lv.280)【魔術士：108％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 285 | 30 | 188 | 胴 祈祷の装束(Lv.285)【魔術士：251％】、腕 祈祷の小手(Lv.285)【魔術士：117％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 295 | 33 | 221 | 足 祈祷の履物(Lv.295)【魔術士：112％】、棍 メイスオブゼウス(Lv.300)【魔術士：130％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 254 | 格闘 ゴッドハンド(Lv.300)【格闘士：130％】、短剣 回転のこぎり(Lv.300)【短剣士：130％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 135〜155 | 165〜185 | 195〜215 | 225〜245 | 255〜275 | 285〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 新たな宝求める海賊のアジトで、空腹のクァールを倒す | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 蒼き海焦がれる停泊所で、キューブに近づく | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：2個<br>HARD：3個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

## MAP


━……壊せる鉄格子
トンベリ
新たな宝求める海賊のアジト
サンゴを壊したあとに通れる
暗黒照らす光の地底湖
愚者の手記-09-
闇の噴出孔A
闇の噴出孔B
サボテンダー
ブラボカ海食洞入口
START
輝く紅珊瑚の細道
サボテンダー
空腹のクァール
空腹のクァールから海賊の鍵を入手したあとに通れる
闇の噴出孔Cを壊したあとに通れる
闇の噴出孔C
闇の噴出孔D
空腹のクァールから海賊の鍵を入手したあとに通れる
サボテンダー
蒼き海焦がれる停泊所
BOSS ピッケ

西の城 MAIN MISSION

# ダークエルフ

屋外のエリアでは、塔の上にある弓から発射された巨大な矢が、ジャックめがけて飛んでくる。弓の土台についた闇の噴出孔を破壊すれば、矢の発射を止めることが可能。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 19 |
| CHAOS | 140～300 |

## 挑戦可能になる条件

【海賊のアジト】「探求の始まり」をクリアする

## クリア条件

黒騎士を倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 忠義のマント(Lv.21)【斧士:11%】 | ● | ● | ● |
| 忠義のバングル(Lv.20)【斧士:11%】 | ● | ● | ● |
| 仲間のジョブ開放Ⅰ(※1) | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 2個 | 3個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの破片 | 3個 | 3個 | 5個 |

※1……アッシュのバーサーカー、ジェドのシーフ、ネオンの赤魔道士が開放される

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 ブロードソード
- ● 大剣 グレートソード
- ● 刀 玄武
- ● ハーミットクラブ
- ◎ 斧 バトルアクス
- ◎ 格闘 スパルタンセスタス
- ● 短剣 ソードブレイカー
- ◎ 槍 ヘヴィランス
- ● 槍 ハルバード
- ◎ 盾 ラージシールド
- ● 盾 スパイクシールド
- ◎ 防具 忠義のマントシリーズ
- ◎ 防具 サベージコートシリーズ
- ● 防具 ストライダースーツシリーズ
- ● 防具 シェイドクロークシリーズ
- ● 防具 キャスターコートシリーズ
- ● 防具 バンデッドホーバークシリーズ
- ● 防具 祈祷の装束シリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度 CHAOS以外 15～22

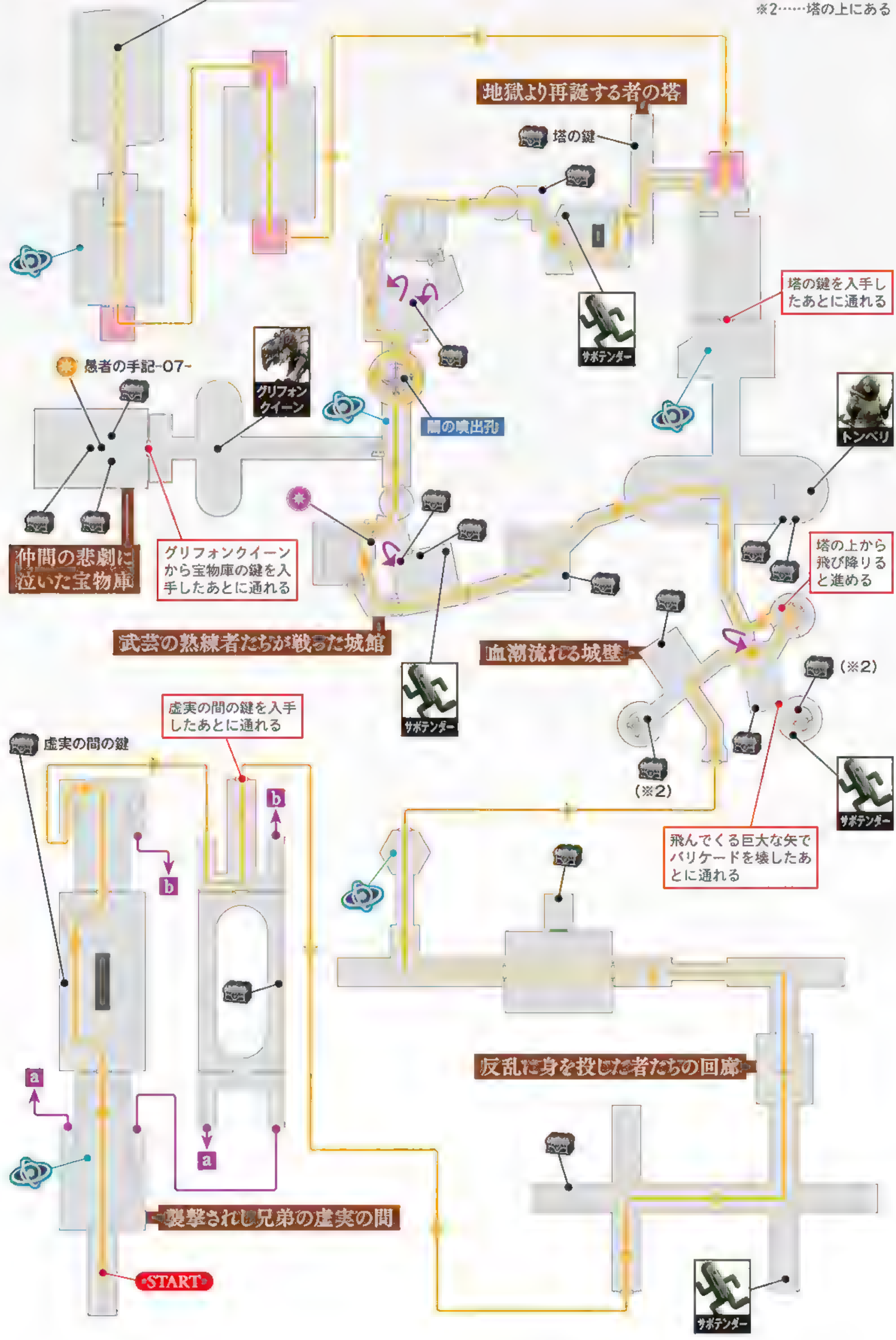
難易度 CHAOS ミッションレベル −11～+3

※黒騎士のドロップアイテムは、難易度がCHAOS以外のときは装備レベルが「22～26」になる

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 140 | 1 | 1 | 上限開放「斧士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 150 | 3 | 4 | 上限開放「刀士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 160 | 3 | 7 | 上限開放「バーサーカー」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 170 | 4 | 11 | 上限開放「侍」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 180 | 5 | 16 | 斧 バトルアクス(Lv.184)【斧士:87%】、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 190 | 6 | 22 | 上限開放「斧士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 200 | 6 | 28 | 上限開放「刀士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 210 | 7 | 35 | 忠義のマント(Lv.213)【斧士:102%】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 220 | 14 | 49 | 忠義のバングル(Lv.225)【斧士:105%】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 230 | 16 | 65 | 忠義のボトム(Lv.232)【斧士:110%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 240 | 16 | 81 | 足 忠義のブーツ(Lv.241)【斧士:108%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 250 | 18 | 99 | 刀 玄武(Lv.255)【刀士:104%】、忠義のストール(Lv.250)【刀士:105%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 260 | 27 | 126 | 忠義のマント(Lv.265)【刀士:113%】、忠義のバングル(Lv.261)【刀士:105%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×5 |
| 270 | 30 | 156 | 忠義のボトム(Lv.274)【刀士:109%】、足 忠義のブーツ(Lv.273)【刀士:102%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 280 | 30 | 186 | 斧 バトルアクス(Lv.282)【バーサーカー:106%】、サベージコート(Lv.280)【バーサーカー:100%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 290 | 33 | 219 | サベージハンドガード(Lv.294)【バーサーカー:111%】、サベージクウィス(Lv.293)【侍:109%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 252 | 刀 アメノムラクモ(Lv.300)【侍:130%】、サベージコート(Lv.300)【侍:130%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 140～150 | 160～180 | 190～210 | 220～240 | 250～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武芸の熟練者たちが戦った城館で、グリフォンクイーンを倒す | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 武芸の熟練者たちが戦った城館で、闇の噴出孔の近くにあるキューブに近づく | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION:2個<br>HARD:3個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

光歪の水郷　MAIN MISSION

# 自然の歪み

天候切りかえ装置に触れると、晴天と雨天を切りかえることができ、通れる場所が天候によって変化する。進めなくなったときは、周囲に装置がないか探してみるといい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
| --- | --- |
| CHAOS以外 | 26 |
| CHAOS | 145〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【西の城】「ダークエルフ」をクリアする

## クリア条件

コアエレメント（メルティエレメント）を倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
| --- | --- | --- | --- |
| ▼初回 | | | |
| 杖 ワイズロッド（Lv.28）【黒魔道士：14%】 | ● | ● | ● |
| 胴 キャスターコート（Lv.29）【黒魔道士：18%】 | ● | ● | ● |
| 腕 キャスターグローブ（Lv.27）【黒魔道士：13%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 2個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 3個 | 3個 | 5個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ◎ 剣 ウォースパイト
- ◎ 大剣 クレイモア
- ◎ 刀 太刀
- ● 刀 玄武
- ◎ 杖 ワイズロッド
- ● 斧 バトルアクス
- ● 格闘 スパルタンセスタス
- ● 短剣 ソードブレイカー
- ● 槍 ヘヴィランス
- ● 盾 ラージシールド
- ◎ 防具 ウィザードコートシリーズ
- ◎ 防具 ヴェンデッタスーツシリーズ
- ● 防具 バンデッドホーバークシリーズ
- ● 防具 祈祷の装束シリーズ
- ● 防具 サベージコートシリーズ
- ● 防具 忠義のマントシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

難易度 CHAOS以外 22〜29　難易度 CHAOS ミッションレベル −11〜＋3

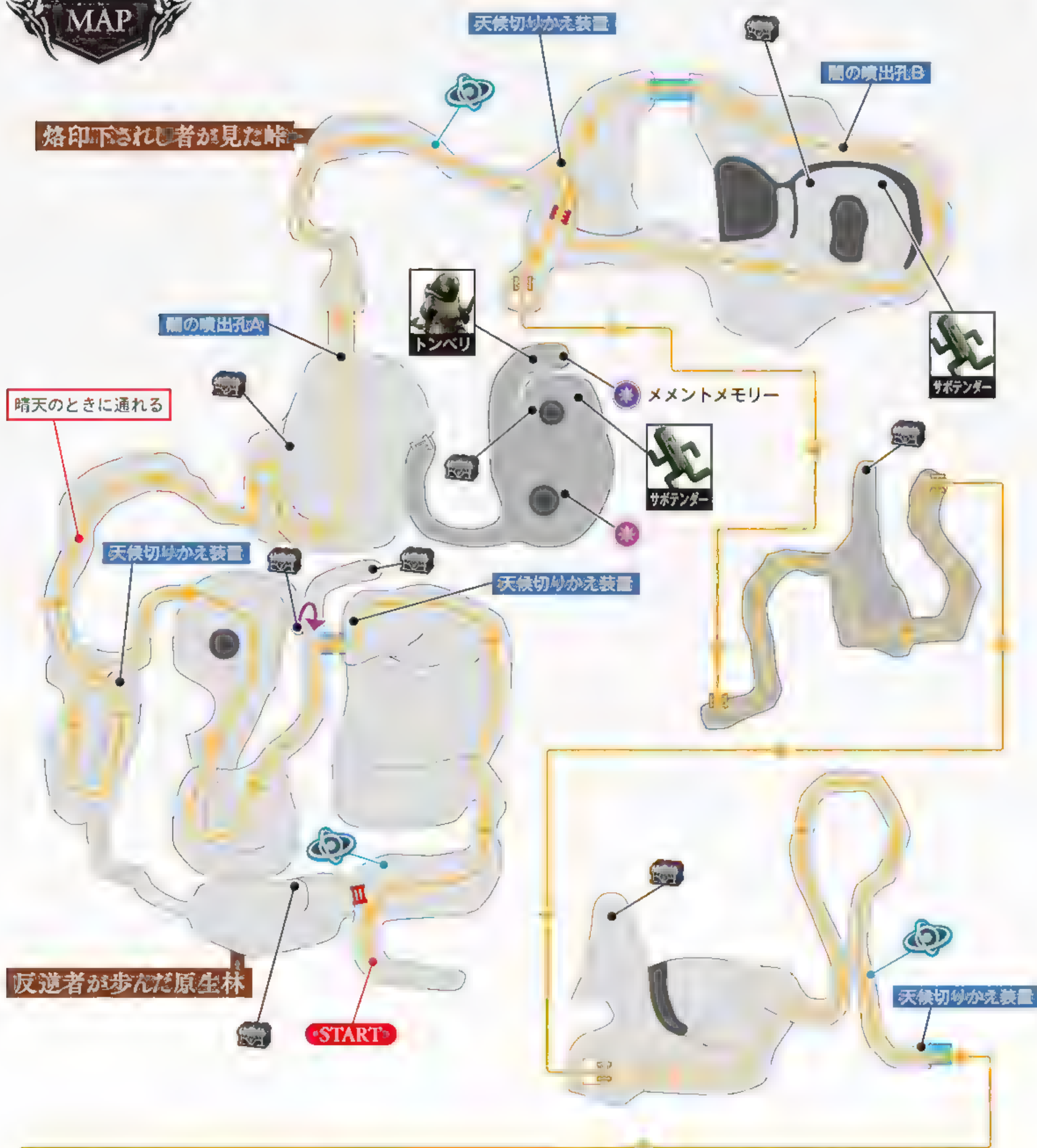
※メルティエレメントのドロップアイテムは、難易度がCHAOS以外のときは装備レベルが「29〜33」になる

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 145 | 1 | 1 | 上限開放「魔術士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 155 | 3 | 4 | 杖 ワイズロッド（Lv.155）【魔術士：88％】、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 165 | 3 | 7 | 上限開放「黒魔道士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 175 | 4 | 11 | 上限開放「赤魔道士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 185 | 5 | 16 | 上限開放「白魔道士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 195 | 6 | 22 | 剣 ウォースパイト（Lv.198）【赤魔道士：92％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 205 | 6 | 28 | 胴 ウィザードコート（Lv.206）【赤魔道士：101％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 215 | 7 | 35 | 腕 ウィザードグローブ（Lv.217）【赤魔道士：95％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 225 | 14 | 49 | 脚 ウィザードトラウザ（Lv.227）【赤魔道士：106％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 235 | 16 | 65 | 杖 ワイズロッド（Lv.236）【白魔道士：104％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 245 | 16 | 81 | 盾 カイトシールド（Lv.249）【白魔道士：32％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 255 | 18 | 99 | 頭 ヴェンデッタマスク（Lv.256）【白魔道士：95％】、胴 ヴェンデッタスーツ（Lv.259）【白魔道士：99％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 265 | 27 | 126 | 腕 ヴェンデッタブレー（Lv.265）【白魔道士：111％】、足 ヴェンデッタゲートル（Lv.270）【白魔道士：108％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×5 |
| 275 | 30 | 156 | 杖 ワイズロッド（Lv.277）【黒魔道士：106％】、胴 ウィザードコート（Lv.276）【黒魔道士：111％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 285 | 30 | 186 | 腕 ウィザードグローブ（Lv.287）【黒魔道士：100％】、脚 ウィザードトラウザ（Lv.287）【黒魔道士：117％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 295 | 33 | 219 | 足 ウィザードシューズ（Lv.299）【黒魔道士：117％】、杖 メイスオブゼウス（Lv.295）【黒魔道士：104％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 252 | 剣 アルテマソード（Lv.300）【赤魔道士：130％】、盾 アルテマシールド（Lv.300）【赤魔道士：39％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 145〜155 | 165〜185 | 195〜215 | 225〜245 | 255〜275 | 285〜300 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 反逆者が歩んだ原生林で、闇の噴出孔Aから出現するグリフォンクイーンを倒す（※1） | 2個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 閃光裂く岩礁の揺籃で、キューブに近づく | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：2個<br>HARD：3個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

水晶の蜃気楼　MAIN MISSION

# 既視の景色

ダンジョン後半では、円形の浮遊床を伝って上を目指していく。渡れないように見える場所でも、足場を出現させる仕掛けがあったり、透明の足場が存在していたりするのだ。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 33 |
| CHAOS | 150～300 |

## 挑戦可能になる条件

【光歪の水郷】「自然の歪み」をクリアする

## クリア条件

キマイラを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| 短剣 マインゴーシュ(Lv.36)【シーフ：22%】 | ● | ● | ● |
| 頭 レイダーバンダナ(Lv.35)【シーフ：21%】 | ● | ● | ● |
| 足 レイダーグリーブ(Lv.34)【シーフ：17%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 2個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 3個 | 3個 | 4個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 ウォースパイト
- ● 大剣 クレイモア
- ● 刀 太刀
- ◎ 棍 マジカルメイス
- ● 杖 ワイズロッド
- ◎ 斧 ウォーサイス
- ● 格闘 スパルタンセスタス
- ◎ 短剣 マインゴーシュ
- ● 短剣 ソードブレイカー
- ● 槍 ヘヴィランス
- ◎ 盾 ラウンドシールド
- ● 盾 ラージシールド
- ◎ 防具 レイダープロテクターシリーズ
- ◎ 防具 ブラックローブシリーズ
- ● 防具 ヴェンデッタスーツシリーズ
- ● 防具 ウィザードコートシリーズ
- ● 防具 サベージコートシリーズ
- ● 防具 忠義のマントシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

難易度 CHAOS以外　29～36　　難易度 CHAOS　ミッションレベル－11～＋3

※キマイラのドロップアイテムは、難易度がCHAOS以外のときは装備レベルが「35～39」になる

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 150 | 2 | 2 | 上限開放「短剣士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 160 | 3 | 5 | 上限開放「格闘士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 170 | 4 | 9 | 上限開放「黒魔道士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 180 | 5 | 14 | 杖 星屑のロッド(Lv.181)【黒魔道士：87%】、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 190 | 6 | 20 | 上限開放「黒魔道士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 200 | 6 | 26 | 胴 ブラックローブ(Lv.200)【黒魔道士：99%】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 210 | 7 | 33 | 頭 ブラックハット(Lv.210)【黒魔道士：99%】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 220 | 14 | 47 | 腕 ブラックガントレ(Lv.222)【黒魔道士：105%】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 230 | 16 | 63 | 盾 ラウンドシールド(Lv.229)【黒魔道士：28%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 240 | 16 | 79 | 脚 ブラックホーズ(Lv.244)【黒魔道士：92%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 250 | 18 | 97 | 短剣 マインゴーシュ(Lv.253)【短剣士：108%】、頭 レイダーバンダナ(Lv.255)【短剣士：111%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 260 | 27 | 124 | 格闘 キラーナックル(Lv.260)【格闘士：108%】、胴脚 レイダープロテクター(Lv.265)【格闘士：228%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×5 |
| 270 | 30 | 154 | 棍 マジカルメイス(Lv.271)【黒魔道士：102%】、頭 ブラックハット(Lv.271)【黒魔道士：102%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 280 | 30 | 184 | 胴 ブラックローブ(Lv.283)【黒魔道士：103%】、腕 ブラックガントレ(Lv.282)【黒魔道士：110%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 290 | 33 | 217 | 脚 ブラックホーズ(Lv.293)【黒魔道士：105%】、足 ブラックシューズ(Lv.293)【黒魔道士：115%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 250 | 棍 マジカルメイス(Lv.300)【黒魔道士：130%】、盾 ラウンドシールド(Lv.300)【黒魔道士：39%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 150 | 160～180 | 190～210 | 220～240 | 250～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 光闇還す者が蠢動する間で、マッドオーガを倒す | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 禁断の地に挑みし者の間：下層で、キューブに近づく | 2個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：3個<br>HARD：4個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

浮遊城 MAIN MISSION

# 風の追憶

エレベーターは、動力スイッチがON（青色）のときしか動かせない。一方、動力がONのときは電気障壁で通れなくなる場所があるので、うまくスイッチを切りかえつつ進もう

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 40 |
| CHAOS | 155～300 |

## 挑戦可能になる条件

【水晶の蜃気楼】「既視の景色」をクリアする

## クリア条件

ティアマットを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| [槍] パルチザン（Lv.42）【竜騎士：25％】 | ● | ● | ● |
| [胴] ドラゴンメイル（Lv.41）【竜騎士：19％】 | ● | ● | ● |
| 仲間のジョブ開放Ⅱ（※1） | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 2個 | 3個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 4個 | 4個 | 5個 |

※1……アッシュのモンク、ジェドの侍、ネオンのナイトが開放される

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● [剣] ウォースパイト
- ◎ [大剣] 義士の大剣
- ◎ [刀] 白虎
- ● [杖] マジカルメイス
- ◎ [斧] バルディッシュ
- ● [斧] ウォーサイス
- ◎ [格闘] ラプタークロー
- ◎ [短剣] オリハルコン
- ● [短剣] マインゴーシュ
- ◎ [槍] パルチザン
- ● [槍] 竜の髭
- ● [盾] ラウンドシールド
- ◎ [防具] ドラゴンメイルシリーズ
- ◎ [防具] ローグジャケットシリーズ
- ● [防具] ヴェンデッタスーツシリーズ
- ● [防具] レイダープロテクターシリーズ
- ● [防具] ウィザードコートシリーズ
- ● [防具] ブラックローブシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

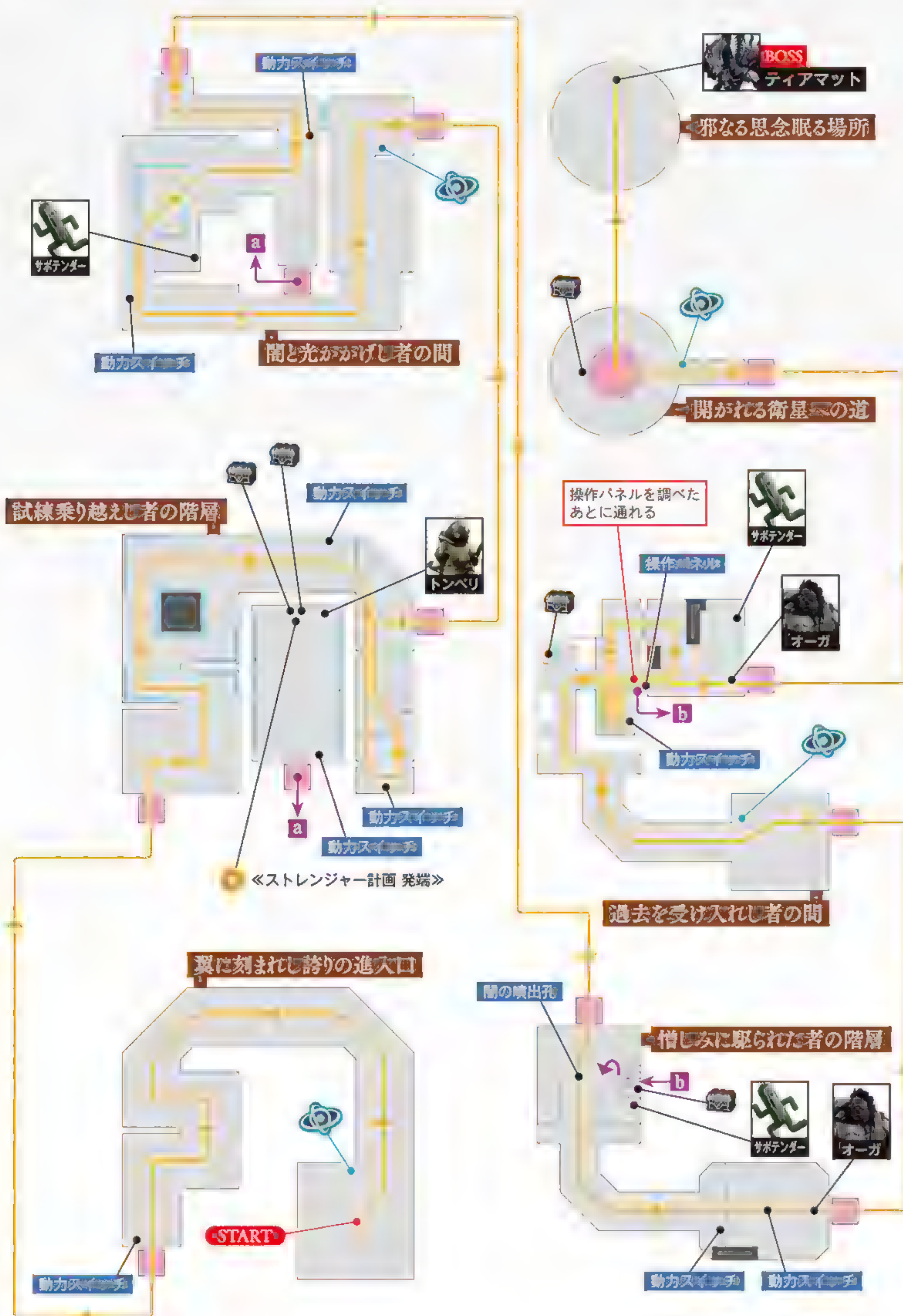
| 難易度 CHAOS以外 | 36～43 |
|---|---|
| 難易度 CHAOS | ミッションレベル −11～＋3 |

※ティアマットのドロップアイテムは、難易度がCHAOS以外のときは装備レベルが「41～45」になる

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 155 | 2 | 2 | 上限開放「槍士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 165 | 3 | 5 | 上限開放「シーフ」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 175 | 4 | 9 | 上限開放「竜騎士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 185 | 5 | 14 | [槍] ヘヴィランス（Lv.185）【槍士：90％】、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 195 | 6 | 20 | 上限開放「槍士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 205 | 6 | 26 | 上限開放「シーフ」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 215 | 7 | 33 | 上限開放「竜騎士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 225 | 14 | 47 | [頭] ドラゴンヘルム（Lv.227）【槍士：107％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 235 | 16 | 63 | [胴] ドラゴンメイル（Lv.239）【槍士：101％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 245 | 16 | 79 | [腕] ドラゴンの小手（Lv.246）【槍士：112％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 255 | 18 | 97 | [脚] ドラゴンクウィス（Lv.257）【槍士：111％】、[足] ドラゴングリーブ（Lv.258）【槍士：96％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 265 | 27 | 124 | [短剣] オリハルコン（Lv.265）【シーフ：108％】、[格闘] ラプタークロー（Lv.270）【シーフ：108％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×5 |
| 275 | 30 | 154 | [頭胴] ローグジャケット（Lv.277）【シーフ：255％】、[腕] ローグバンド（Lv.276）【シーフ：113％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 285 | 30 | 184 | [脚] ローグホーズ（Lv.286）【シーフ：108％】、[足] ローグシューズ（Lv.286）【シーフ：107％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 295 | 33 | 217 | [胴] ドラゴンメイル（Lv.298）【竜騎士：100％】、[腕] ドラゴンの小手（Lv.299）【竜騎士：99％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 250 | [脚] ドラゴンクウィス（Lv.300）【竜騎士：130％】、[槍] ヘヴィランス（Lv.300）【竜騎士：130％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 155 | 165～185 | 195～215 | 225～245 | 255～275 | 285～300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 憎しみに駆られた者の階層で、オーガを倒す | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 過去を受け入れし者の間で、キューブに近づく | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 過去を受け入れし者の間で、オーガを倒す | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：3個<br>HARD：4個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

魔の樹海

MAIN MISSION

# 瘴気の記憶

あちこちの道が、巨大植物によって封鎖されている。巨大植物はときおり毒の霧を噴出するので、遠くから魔法を撃つか、毒の霧が止んでいるあいだに攻撃して手早く倒したい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 46 |
| CHAOS | 160〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【浮遊城】「風の追憶」をクリアしたあとの選択肢で「火のクリスタル」を選ぶ。または、【アースの洞窟】「土の追憶」をクリアする

## クリア条件

モルボルグレートを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 剣 ウォースパイト(Lv.50)【赤魔道士：34%】 | ● | ● | ● |
| 胴 レッドジャケット(Lv.49)【赤魔道士：28%】 | ● | ● | ● |
| 腕 レッドバングル(Lv.49)【赤魔道士：28%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 3個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの破片 | 4個 | 4個 | 5個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ◎ 剣 ブーストエッジ
- ◎ 大剣 バーバリアンソード
- ● 刀 白虎
- ◎ 棍 オーガハンマー
- ● 棍 マジカルメイス
- ● 斧 バルディッシュ
- ● 格闘 ラプタークロー
- ● 短剣 オリハルコン
- ◎ 槍 ドラグーンランス
- ● 槍 パルチザン
- ◎ 盾 バウンスバックラー
- ◎ 防具 シルバークロークシリーズ
- ◎ 防具 レッドジャケットシリーズ
- ● 防具 ウィザードコートシリーズ
- ● 防具 ローグジャケットシリーズ
- ● 防具 ブラックローブシリーズ
- ● 防具 ドラゴンメイルシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度 CHAOS以外 45〜54

難易度 CHAOS ミッションレベル −8〜＋4

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 160 | 2 | 2 | 上限開放「槍士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 170 | 4 | 6 | 上限開放「大剣士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 180 | 5 | 11 | 上限開放「解放者」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 190 | 6 | 17 | 槍 ドラグーンランス(Lv.191)【槍士：103％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 200 | 6 | 23 | 上限開放「赤魔道士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 210 | 7 | 30 | 大剣 バーバリアンソード(Lv.211)【大剣士：106％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 220 | 14 | 44 | 上限開放「赤魔道士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 230 | 16 | 60 | 棍 オーガハンマー(Lv.230)【赤魔道士：99％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 240 | 16 | 76 | 盾 バウンスバックラー(Lv.245)【赤魔道士：31％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 250 | 18 | 94 | 胴 レッドジャケット(Lv.251)【赤魔道士：94％】、腕 レッドバングル(Lv.255)【赤魔道士：100％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 260 | 27 | 121 | 脚 レッドブリーチ(Lv.263)【赤魔道士：96％】、足 レッドブーツ(Lv.262)【赤魔道士：98％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×5 |
| 270 | 30 | 151 | 大剣 バーバリアンソード(Lv.272)【解放者：114％】、盾 バウンスバックラー(Lv.274)【解放者：31％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 280 | 30 | 181 | 頭胴 シルバークローク(Lv.281)【解放者：235％】、脚 シルバーボトム(Lv.282)【解放者：101％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 290 | 33 | 214 | 剣 ロードアライズ(Lv.295)【赤魔道士：112％】、盾 バウンスバックラー(Lv.295)【赤魔道士：35％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 247 | 大剣 バーバリアンソード(Lv.300)【解放者：130％】、腕 シルバーガード(Lv.300)【解放者：130％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 160〜180 | 190〜210 | 220〜240 | 250〜270 | 280〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 生命繋ぐ盗賊が駆けた森で、キューブに近づく | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 生命繋ぐ盗賊が駆けた森で、モルボルを倒す（※1） | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 激情の死神覗く赤光の丘陵で、プリンプリンスを倒す | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：3個<br>HARD：4個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

グルグ火山

MAIN MISSION

# 火の追憶

ヘビの像から流れ出る溶岩が行く手をはばんでおり、無理やり進もうとすると大ダメージを受ける。遠まわりにはなるが、ヘビの像を壊して溶岩を止めてから進むほうが安全だ。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 50 |
| CHAOS | 165〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【魔の樹海】「瘴気の記憶」をクリアする

## クリア条件

マリリスを倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| 初回 | | | |
| 大剣 ディフェンダー(Lv.52)【バーサーカー:35%】 | ● | ● | ● |
| ダークマスク(Lv 51)【バーサーカー:34%】 | ● | ● | ● |
| 胴 ダークメイル(Lv.51)【バーサーカー:29%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 3個 |
| 2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 4個 | 4個 | 5個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ◎ 剣 ブラッドソード
- ◎ 大剣 オーガニクス
- ◎ 刀 菊一文字
- ● 刀 白虎
- ● オーガハンマー
- ◎ 斧 破軍星
- ● 斧 バルディッシュ
- ◎ 格闘 タイガーファング
- ◎ 短剣 ダンシングダガー
- ● ドラグーンランス
- ● バウンスバックラー
- ◎ 防具 ブレイブスーツシリーズ
- ◎ 防具 ダークメイルシリーズ
- ● 防具 シルバークロークシリーズ
- ● 防具 ローグジャケットシリーズ
- ● 防具 レッドジャケットシリーズ
- ● 防具 ドラゴンメイルシリーズ

ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 CHAOS以外 | 47〜56 |
|---|---|
| 難易度 CHAOS | ミッションレベル −10〜+2 |

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 165 | 2 | 2 | 上限開放「斧士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 175 | 4 | 6 | 上限開放「戦士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 185 | 5 | 11 | 上限開放「暗黒騎士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 195 | 6 | 17 | 斧 破軍星(Lv.199)【バーサーカー 89%】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 205 | 6 | 23 | 上限開放「バーサーカー」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 215 | 7 | 30 | ダークマスク(Lv.216)【バーサーカー:106%】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 225 | 14 | 44 | 上限開放「バーサーカー」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 235 | 16 | 60 | 胴 ダークメイル(Lv.238)【バーサーカー:95%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 245 | 16 | 76 | 腕 ダークガントレット(Lv.246)【バーサーカー:108%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 255 | 18 | 94 | 脚 ダークキュイラス(Lv.260)【バーサーカー:99%】、足 ダークグリーブ(Lv.256)【バーサーカー:109%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 265 | 27 | 121 | 剣 ブラッドソード(Lv.267)【戦士:111%】、胴 ブレイブスーツ(Lv.270)【戦士:101%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×5 |
| 275 | 30 | 151 | 大剣 オーガニクス(Lv.275)【戦士:97%】、胴 ブレイブスーツ(Lv.279)【戦士:116%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 285 | 30 | 181 | 足 ブレイブブーツ(Lv.288)【戦士:106%】、脚 ブレイブホーズ(Lv.290)【戦士:111%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 295 | 33 | 214 | 胴 ダークメイル(Lv.297)【暗黒騎士:103%】、腕 ダークガントレット(Lv.297)【暗黒騎士:99%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 247 | 斧 破軍星(Lv.300)【暗黒騎士:130%】、脚 ダークキュイラス(Lv.300)【暗黒騎士:130%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

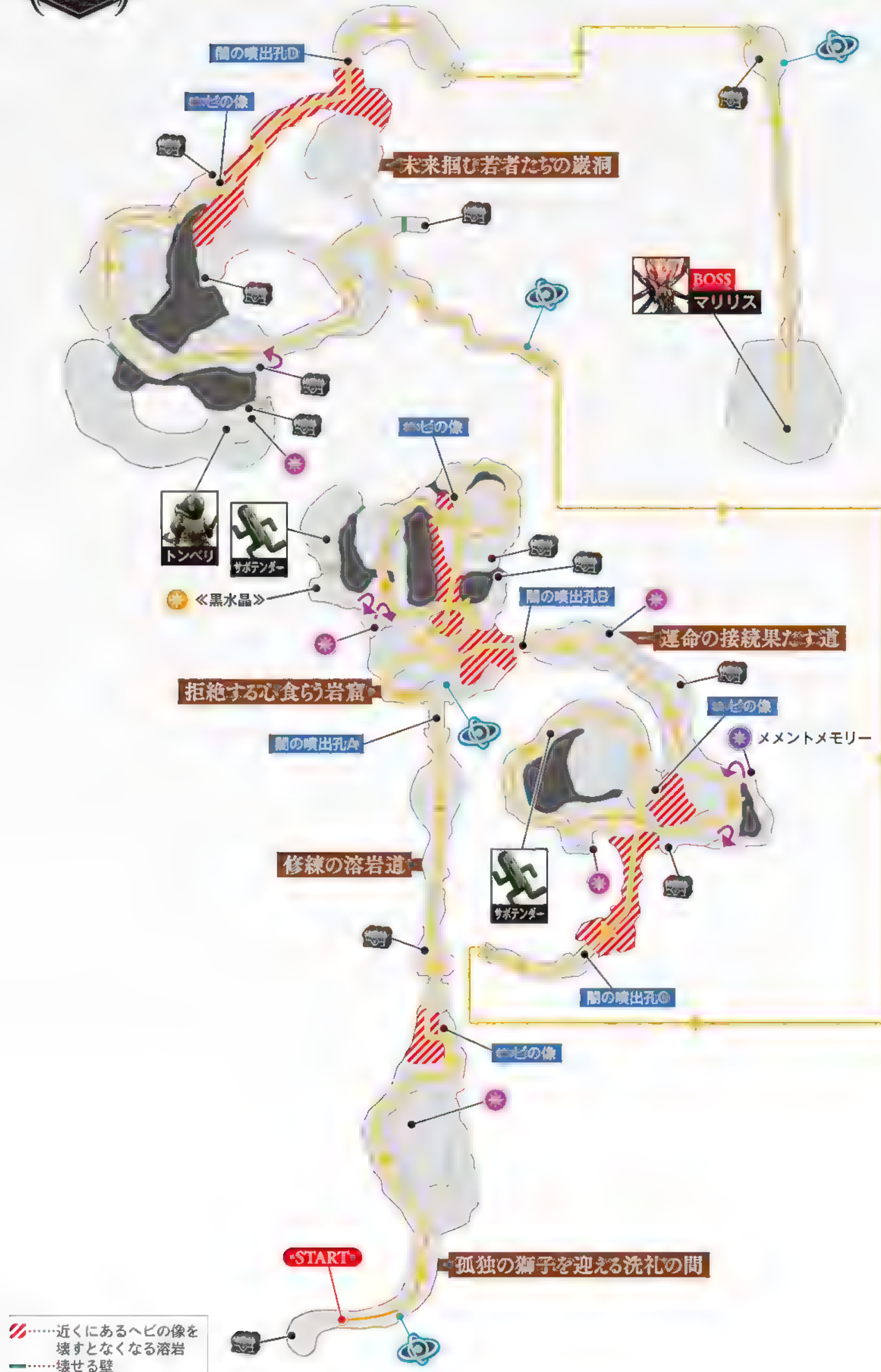
## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 165〜185 | 195〜215 | 225〜245 | 255〜275 | 285〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 運命の接続果たす道で、キューブに近づく | 2個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 未来掴む若者たちの巌洞で、闇の噴出孔Dから出現するニュートロンを倒す(※1) | 2個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION:3個<br>HARD:4個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

## MAP

闇の噴出孔D
ヘビの像
未来掴む若者たちの巌洞
BOSS
マリリス
ヘビの像
トンベリ
サボテンダー
≪黒水晶≫
闇の噴出孔B
運命の接続果たす道
拒絶する心食らう岩窟
闇の噴出孔A
ヘビの像
メメントメモリー
修練の溶岩道
サボテンダー
闇の噴出孔C
ヘビの像
START
孤独の獅子を迎える洗礼の間

……近くにあるヘビの像を壊すとなくなる溶岩
……壊せる壁

# 過去の幻影

山道の一部の場所では、時間経過により雪崩が発生する。巻きこまれると敵味方関係なく被害を受けてしまうので、柱の陰に隠れるか遠くへ離れるかして、雪崩をやり過ごそう。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 46 |
| CHAOS | 160～300 |

## 挑戦可能になる条件

【浮遊城】「風の追憶」をクリアしたあとの選択肢で「土のクリスタル」を選ぶ。または、【グルグ火山】「火の追憶」をクリアする

## クリア条件

ドラゴンゾンビを倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| 初回 | | | |
| 剣 サンブレード(Lv.50)【ナイト：34%】 | ● | ● | ● |
| 頭 インペリアルマスク(Lv.49)【ナイト：28%】 | ● | ● | ● |
| 胴 インペリアルコート(Lv.51)【ナイト：34%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 3個 |
| 2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 4個 | 4個 | 5個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ◎ 剣 サンブレード
- ● 大剣 義士の大剣
- ● 刀 白虎
- ● 槌 オーガハンマー
- ◎ 斧 エクリプス
- ● 斧 バルディッシュ
- ◎ 格闘 サベージナックル
- ◎ 短剣 グラディウス
- ◎ 槍 ブリッツランス
- ● 槍 パルチザン
- ◎ 盾 エスカッション
- ◎ 防具 求道の道着シリーズ
- ◎ 防具 インペリアルコートシリーズ
- ● 防具 レイダープロテクターシリーズ
- ● 防具 ローグジャケットシリーズ
- ● 防具 ブラックローブシリーズ
- ● 防具 ドラゴンメイルシリーズ

### ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 CHAOS以外 | 45～54 |
|---|---|
| 難易度 CHAOS | ミッションレベル －8～＋4 |

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 160 | 2 | 2 | 上限開放「剣士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 170 | 4 | 6 | 上限開放「モンク」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 180 | 5 | 11 | 上限開放「ナイト」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 190 | 6 | 17 | 剣 サンブレード(Lv.190)【剣士：92%】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 200 | 6 | 23 | 上限開放「モンク」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 210 | 7 | 30 | 上限開放「ナイト」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 220 | 14 | 44 | 上限開放「タイラント」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 230 | 16 | 60 | 胴 インペリアルコート(Lv.230)【ナイト：93%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 240 | 16 | 76 | 腕 インペリアルガントレ(Lv.241)【ナイト：93%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 250 | 18 | 94 | 脚 インペリアルボトム(Lv.254)【ナイト：107%】、足 インペリアルグリーブ(Lv.254)【ナイト：102%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 260 | 27 | 121 | 格闘 サベージナックル(Lv.264)【モンク：103%】、胴 求道の道着(Lv.264)【モンク：112%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×5 |
| 270 | 30 | 151 | 腕 求道の手袋(Lv.270)【モンク：101%】、脚 求道の脚衣(Lv.272)【モンク：102%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 280 | 30 | 181 | 頭 求道のゴーグル(Lv.281)【モンク：105%】、足 求道の脚絆(Lv.283)【モンク：97%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 290 | 33 | 214 | 短剣 グラディウス(Lv.294)【アサシン：105%】、胴 ローグジャケット(Lv.295)【アサシン：242%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 247 | 腕 ローグバンド(Lv.300)【アサシン：130%】、格闘 サベージナックル(Lv.300)【アサシン：130%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 160～180 | 190～210 | 220～240 | 250～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 祈りに祝福されし試練の窟で、マッドオーガを倒す | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 厄災の終結を夢見た銀嶺で、キューブに近づく | 2個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 厄災の終結を夢見た銀嶺で、ヒポグリフを倒す(※1) | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：3個<br>HARD：4個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

アースの洞窟　MAIN MISSION

# 土の追憶

壁から突然飛び出す槍や、床のスイッチを踏むと火の矢が飛んでくるワナなど、不意を突くトラップが満載。石棺のなかには、アイテムではなくスケルトンが入っていることも。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 50 |
| CHAOS | 165〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【白き霊峰】「過去の幻影」をクリアする

## クリア条件

リッチを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 髭 鯨の髭 (Lv.52)【白魔道士：35%】 | ● | ● | ● |
| 腕 ホワイトフィンガー (Lv.51)【白魔道士：34%】 | ● | ● | ● |
| 頭胴 ホワイトローブ (Lv.50)【白魔道士：78%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 3個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの破片 | 4個 | 4個 | 5個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 サンブレード
- ● 大剣 義士の大剣
- ◎ 刀 風切りの刃
- ◎ 髭 鯨の髭
- ◎ 斧 ブローヴァ
- ● 斧 エクリプス
- ● 格闘 ファントムバグナウ
- ◎ 短剣 佐助の刀・才蔵の刀
- ◎ 槍 ブリッツランス
- ◎ 盾 ウィザードシールド
- ● 盾 エスカッション
- ◎ 防具 明珍胴丸シリーズ
- ◎ 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 ローグジャケットシリーズ
- ● 防具 インペリアルコートシリーズ
- ● 防具 ドラゴンメイルシリーズ
- ● 防具 求道の道着シリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度CHAOS以外　47〜56

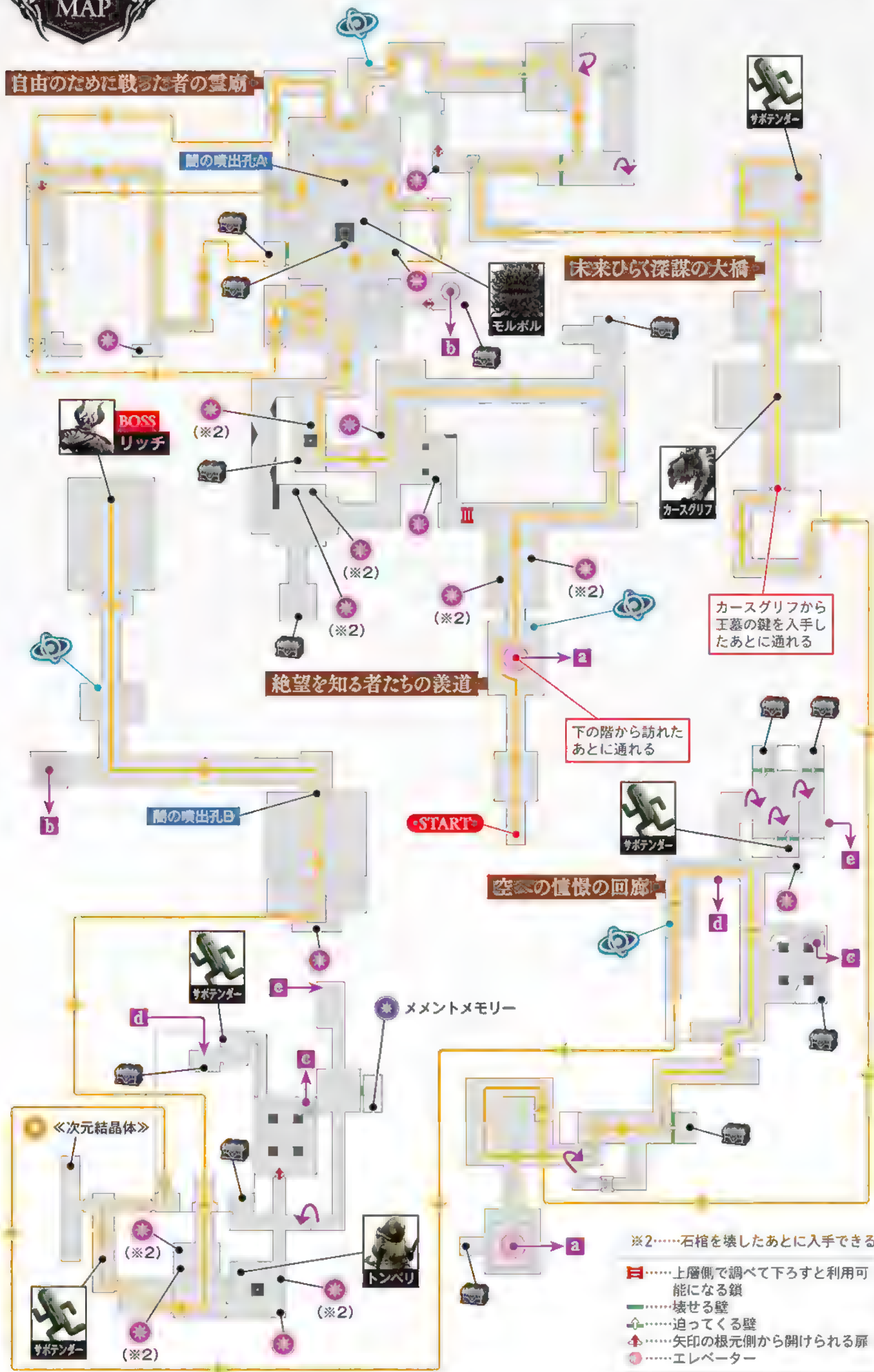
難易度CHAOS　ミッションレベル −10〜+2

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 165 | 2 | 2 | 上限開放「刀士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 175 | 4 | 6 | 刀 風切りの刃(Lv.180)【刀士：97%】、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 185 | 5 | 11 | 上限開放「侍」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 195 | 6 | 17 | 上限開放「白魔道士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 205 | 6 | 23 | 胴 明珍胴丸(Lv.205)【侍：96%】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 215 | 7 | 30 | 上限開放「侍」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 225 | 14 | 44 | 上限開放「白魔道士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 235 | 16 | 60 | 上限開放「パラディン」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 245 | 16 | 76 | 脚 明珍佩楯(Lv.250)【侍：101%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 255 | 18 | 94 | 刀 風切りの刃(Lv.256)【侍：106%】、足 明珍脛当(Lv 257)【侍：96%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 265 | 27 | 121 | 脚 ホワイトホーズ(Lv.266)【白魔道士：109%】、足 ホワイトシューズ(Lv.268)【白魔道士：106%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×5 |
| 275 | 30 | 151 | 頭胴 ホワイトローブ(Lv.275)【白魔道士：239%】、腕 ホワイトフィンガー(Lv.275)【白魔道士：115%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 285 | 30 | 181 | 髭 鯨の髭(Lv.286)【パラディン：106%】、盾 ウィザードシールド(Lv.288)【パラディン：34%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 295 | 33 | 214 | 刀 風切りの刃(Lv.295)【侍：113%】、頭 明珍兜(Lv.298)【侍：103%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 247 | 胴 明珍胴丸(Lv.300)【侍：130%】、脚 明珍佩楯(Lv.300)【侍：130%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 165〜185 | 195〜215 | 225〜245 | 255〜275 | 285〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 自由のために戦った者の霊廟で、モルボルを倒す(※1) | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 未来ひらく深謀の大橋で、カースグリフを倒す | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 空への憧憬の回廊で、キューブに近づく | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 空への憧憬の回廊で、闇の噴出孔Bから出現するモルボルを倒す(※1) | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：3個<br>HARD：4個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

機械遺跡　MAIN MISSION

# 思い出すということ

地下[illegible]の巨大砲台は、[illegible]波動砲を[illegible]してくる。左右にある動力源を両方壊して波動砲を止めるのが正攻法だが、危険を承知で懐へもぐりこんだ場合も発射は止まるのだ。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 62 |
| CHAOS | 170〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【グルグ火山】「火の追憶」と【アースの洞窟】「土の追憶」の両方をクリアする

## クリア条件

クレイクロウを倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| マギステルクラブ(Lv.64)【賢者：42％】 | ● | ● | ● |
| 大祓の面(Lv 63)【賢者：41％】 | ● | ● | ● |
| 大祓の装束(Lv.66)【賢者：115％】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 3個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの破片 | 4個 | 4個 | 5個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ◎ 剣 ウィングエッジ
- ● ロードアライズ
- ● 大剣 バーバリアンソード
- ◎ [illegible]
- ◎ マギステルクラブ
- ● 鯨の髭
- ◎ デストロイヤー
- ● タイガーファング
- ● 短剣 佐助の刀・才蔵の刀
- ◎ 槍 トライデント
- ◎ カイザーシールド
- ● ウィザードシールド
- ◎ 防具 大地の衣シリーズ
- ◎ 防具 大祓の装束シリーズ
- ● 防具 ダークメイルシリーズ
- ● 防具 シルバークロークシリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 レッドジャケットシリーズ
- ● 防具 インペリアルコートシリーズ
- ● 防具 明珍胴丸シリーズ
- ● 防具 ブレイブスーツシリーズ
- ● 防具 求道の道着シリーズ

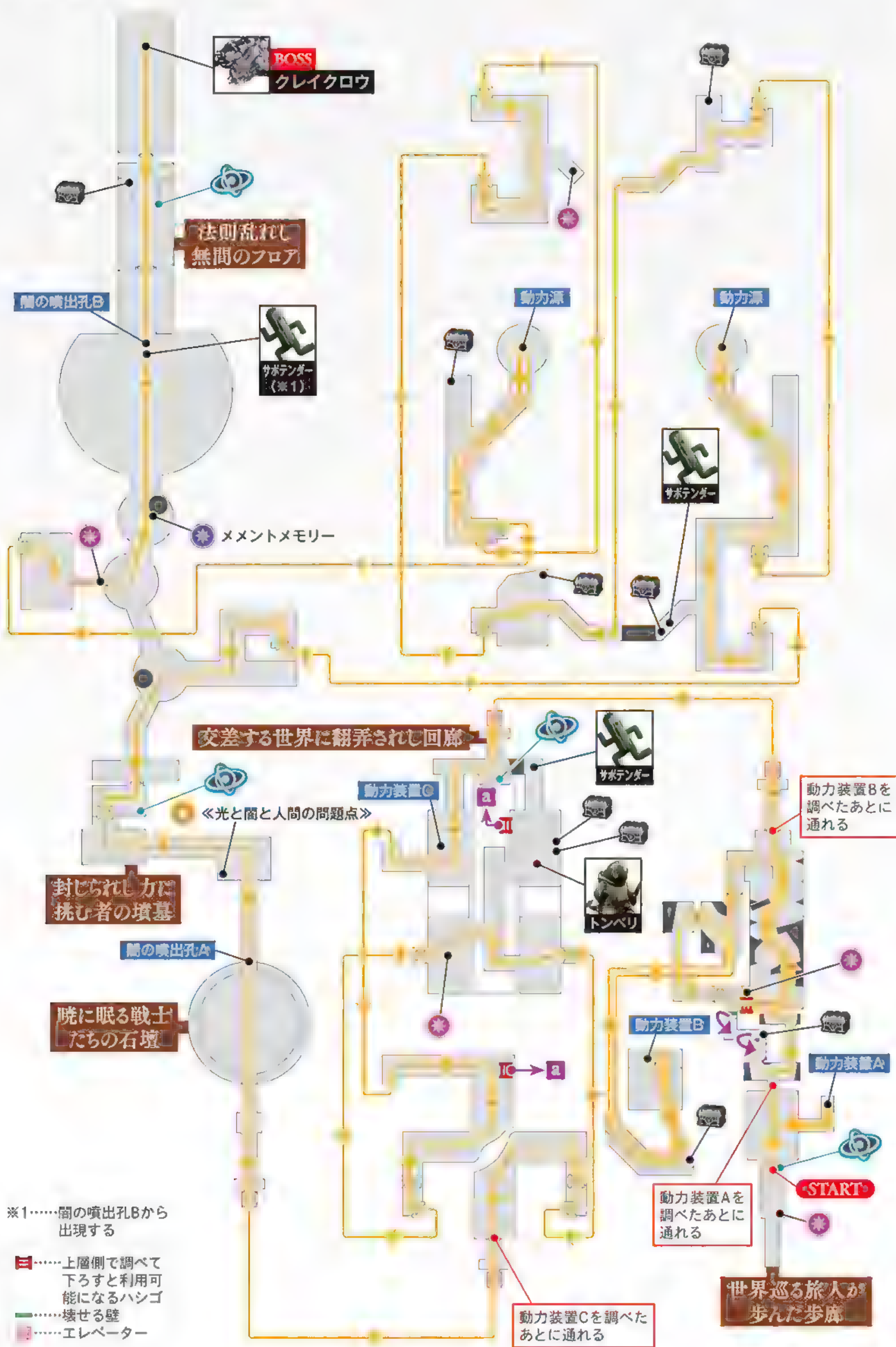
ドロップアイテムの装備レベル

難易度 CHAOS以外　57〜66　　難易度 CHAOS　ミッションレベル　−11〜＋4

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 170 | 4 | 4 | 上限開放「竜騎士」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 180 | 5 | 9 | トライデント(Lv.185)【竜騎士：100％】、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 190 | 6 | 15 | 上限開放「ブレイカー」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 200 | 6 | 21 | 上限開放「賢者」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 210 | 7 | 28 | 大地の衣(Lv.211)【竜騎士：87％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 220 | 14 | 42 | 上限開放「ブレイカー」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 230 | 16 | 58 | 上限開放「賢者」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 240 | 16 | 74 | 大地の小手(Lv.245)【竜騎士：94％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 250 | 18 | 92 | 大地の革靴(Lv.251)【竜騎士：113％】、大地の鉢巻き(Lv.251)【竜騎士：100％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 260 | 27 | 119 | マギステルクラブ(Lv.263)【賢者：98％】、カイザーシールド(Lv.261)【賢者：32％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×5 |
| 270 | 30 | 149 | 大祓の装束(Lv.271)【賢者：246％】、大祓の小手(Lv.272)【賢者：110％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 280 | 30 | 179 | 大祓の面(Lv 282)【賢者：107％】、大祓の履物(Lv.284)【賢者 108％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 290 | 33 | 212 | デストロイヤー(Lv.295)【ブレイカー：100％】、トライデント(Lv.290)【ブレイカー：105％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 245 | 大地の衣(Lv.300)【ブレイカー：130％】、大地の鉢巻き(Lv.300)【ブレイカー：130％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 170〜180 | 190〜210 | 220〜240 | 250〜270 | 280〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 封じられし力に挑む者の墳墓で、キューブに近づく | 4個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：4個<br>HARD：5個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

海底神殿　MAIN MISSION

# 水の追憶

カードキーを手に入れると、その色に対応した扉を開けることが可能。いったん引き返して寄り道をすれば、ルフェイのレポートや宝箱のアイテムを入手できる。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 74 |
| CHAOS | 175～300 |

## 挑戦可能になる条件

【機械遺跡】「思い出すということ」をクリアする

## クリア条件

クラーケンを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 | | |
|---|---|---|---|
| | STORY | ACTION | HARD |
| ▼初回 | | | |
| 格闘 デュエルクロー（Lv.76）【アサシン：49%】 | ● | ● | ● |
| ドントレスガントレ（Lv 75）【アサシン：48%】 | ● | ● | ● |
| ドントレスホーズ（Lv.78）【アサシン：57%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 5個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 7個 | 8個 | 9個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ◎ 羅刹の剣
- ● ウィングエッジ
- ◎ 大剣 英雄の大剣
- ● 大剣 バーバリアンソード
- ◎ 朱雀村正
- ● 刀 陸奥守
- ◎ マギステルクラブ
- ◎ ギガントアクス
- ● 格闘 タイガーファング
- ● 短剣 佐助の刀・才蔵の刀
- ● トライデント
- ● カイザーシールド
- ◎ 防具 黒装束シ ーズ
- ◎ 防具 ウィルムメイルシリーズ
- ◎ 防具 ドントレスホーバークシリーズ
- ● 防具 ダークメイルシリーズ
- ● 防具 大地の衣シリーズ
- ● 防具 大赦の装束シリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 明珍胴丸シリーズ
- ● 防具 ブレイブスーツシリーズ

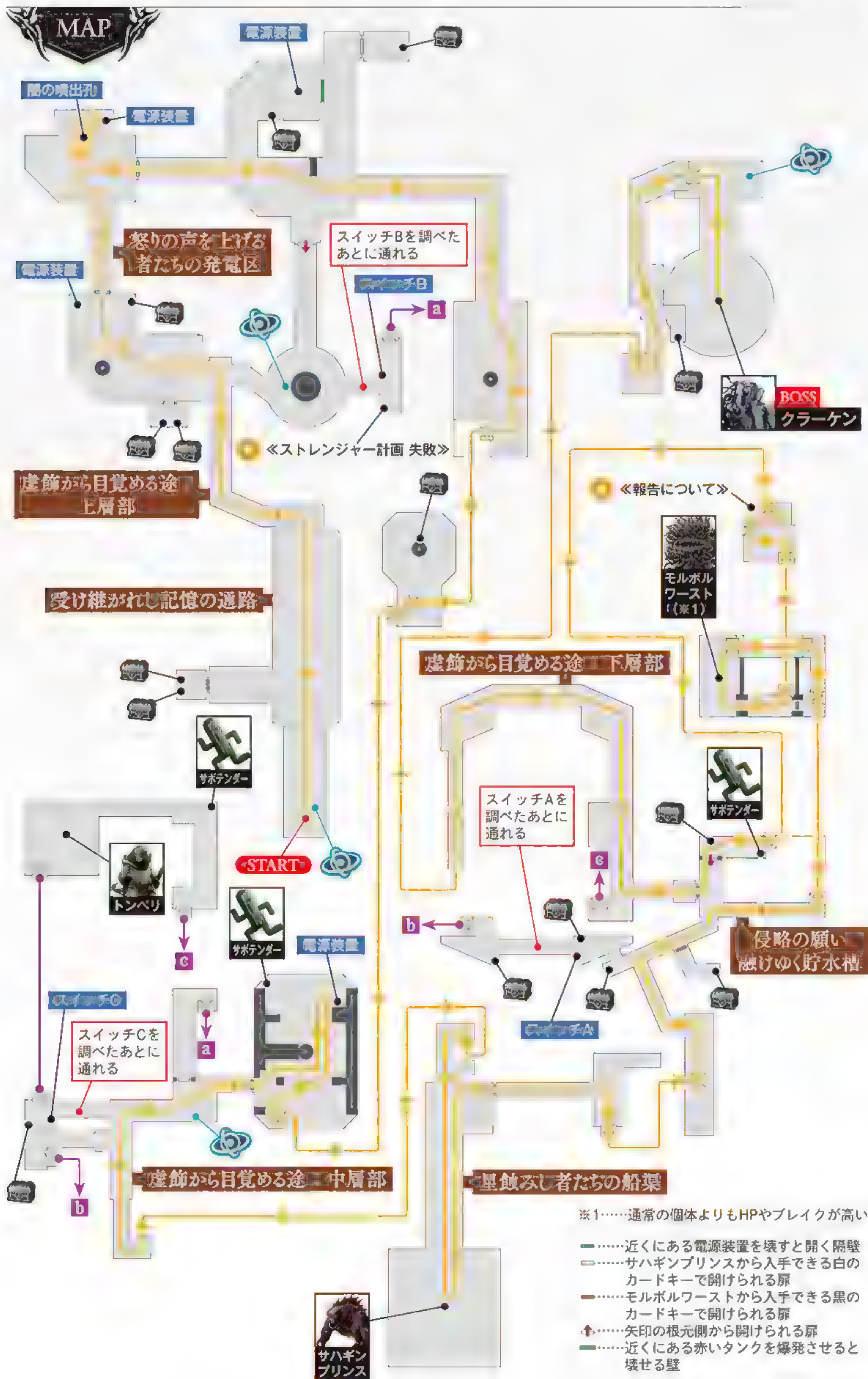
▼ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 CHAOS以外 | 68～78 |
|---|---|
| 難易度 CHAOS | ミッションレベル －11～＋4 |

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 | | クリア報酬 | |
|---|---|---|---|---|
| | 必要数 | 累計 | 初回 | 2回目以降 |
| 175 | 4 | 4 | 上限開放「シーフ」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 185 | 5 | 9 | 上限開放「アサシン」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 195 | 6 | 15 | 上限開放「忍者」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 205 | 6 | 21 | 短剣 佐助の刀・才蔵の刀（Lv.207）【シーフ：102％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 215 | 7 | 28 | 上限開放「アサシン」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 225 | 14 | 42 | 上限開放「忍者」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 235 | 16 | 58 | 胴 黒装束（Lv.235）【アサシン：91％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 245 | 16 | 74 | 腕 黒の手甲（Lv.250）【アサシン：108％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 255 | 18 | 92 | 脚 黒袴（Lv.256）【アサシン：109％】、頭 黒頭巾（Lv.255）【アサシン：105％】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 265 | 27 | 119 | 格闘 デュエルクロー（Lv.269）【忍者：96％】、頭 黒頭巾（Lv.266）【忍者：104％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×5 |
| 275 | 30 | 149 | 胴 黒装束（Lv 275）【忍者：106％】、腕 黒の手甲（Lv.276）【忍者：115％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 285 | 30 | 179 | 脚 黒袴（Lv.288）【忍者：103％】、足 黒の脛当（Lv.285）【忍者：107％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 295 | 33 | 212 | 短剣 佐助の刀・才蔵の刀（Lv.299）【アサシン：101％】、格闘 デュエルクロー（Lv.298）【アサシン：114％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 245 | 胴 黒装束（Lv.300）【アサシン：130％】、脚 黒袴（Lv.300）【アサシン：130％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 175～185 | 195～215 | 225～245 | 255～275 | 285～300 |
| 虚飾から目覚める途：中層部で、キューブに近づく | 2個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 星蝕みし者たちの船渠で、サハギンプリンスを倒す | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 侵略の願い融けゆく貯水槽で、モルボルワーストを倒す | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：4個<br>HARD：5個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

コーネリアの町　MAIN MISSION

# 偽りの戦士

コーネリア城を出て町の出入口を目指し、闇に取りつかれし者を倒せばクリアとなる。闇の噴出孔や扉などは存在しないので、道中の敵は無視して進むのもひとつの手。

※このミッションは、難易度をCHAOSにして挑戦しようとすると、自動的にACTIONに変更される。また、マルチプレイはできない

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
| --- | --- |
| CHAOS以外 | 74 |

## 挑戦可能になる条件

【海底神殿】「水の追憶」をクリアする

## クリア条件

闇に取りつかれし者を倒す

## クリア報酬

| クリア報酬 | 難易度 | | |
| --- | --- | --- | --- |
| | STORY | ACTION | HARD |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数 |
| --- | --- |
| サハギンプリンスを倒す(※1) | 3個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

## ドロップアイテム

- ◎ 剣 羅刹の剣
- ● 大剣 バーバリアンソード
- ◎ 刀 妖刀龍
- ● 棍 マギステルクラブ
- ● 斧 ギガントアクス
- ● 格闘 デュエルクロー
- ● 短剣 佐助の刀・才蔵の刀
- ● 槍 トライデント
- ● 盾 カイザーシールド
- ◎ 防具 フェイタルコートシリーズ
- ◎ 防具 暁のマントシリーズ
- ◎ 防具 修羅の装束シリーズ
- ◎ 防具 タイクーンローブシリーズ
- ● 防具 ダークメイルシリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 明珍胴丸シリーズ
- ● 防具 ブレイブスーツシリーズ

ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 | |
| --- | --- |
| CHAOS以外 | 70～78 |

## MAP



STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN
CONFIDENTIAL FILE -SECRET CHAPTERS-

古代人の塔 MAIN MISSION

# 古代からの計略

紫色に光っているひび割れた壁は、壊せば通れるようになる。数ヵ所に現れるツボ型の魔物は、周囲に遅延状態を発生させるが、ダメージを与えてこないので危険度は低め。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 88 |
| CHAOS | 185～300 |

## 挑戦可能になる条件

【コーネリアの町】「偽りの戦士」をクリアする

## クリア条件

鉄巨人を倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 | | |
|---|---|---|---|
| | STORY | ACTION | HARD |
| 初回 | | | |
| 盾 カイザーシールド(Lv.92)【パラディン:20%】 | ● | ● | ● |
| 胴 勇士のコート(Lv.91)【パラディン:57%】 | ● | ● | ● |
| 脚 勇士の膝当(Lv.90)【パラディン:57%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 4個 |
| 2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 7個 | 7個 | 9個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 羅刹の剣
- ◎ 大剣 エクスカリバー
- ◎ 刀 妖刀龍
- ◎ 棍 ジャッジメント
- ◎ 斧 オーガキラー
- ◎ 格闘 マーベリック
- ● 格闘 デュエルクロー
- ◎ 短剣 降竜・伏虎
- ● 短剣 ダンシングダガー
- ● 槍 ハイウィンド
- ● 盾 英雄の盾
- ◎ 防具 ダスクジャケットシリーズ
- ◎ 防具 勇士のコートシリーズ
- ● 防具 大地の衣シリーズ
- ● 防具 ドントレスホーバークシリーズ
- ● 防具 大祓の装束シリーズ
- ● 防具 フェイタルコートシリーズ
- ● 防具 暁のマントシリーズ
- ● 防具 黒装束シリーズ
- ● 防具 修羅の装束シリーズ
- ● 防具 タイクーンローブシリーズ
- ● 防具 ウィルムメイルシリーズ

ドロップアイテムの装備レベル

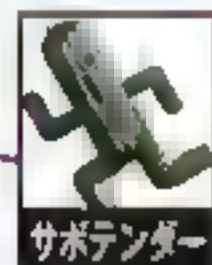
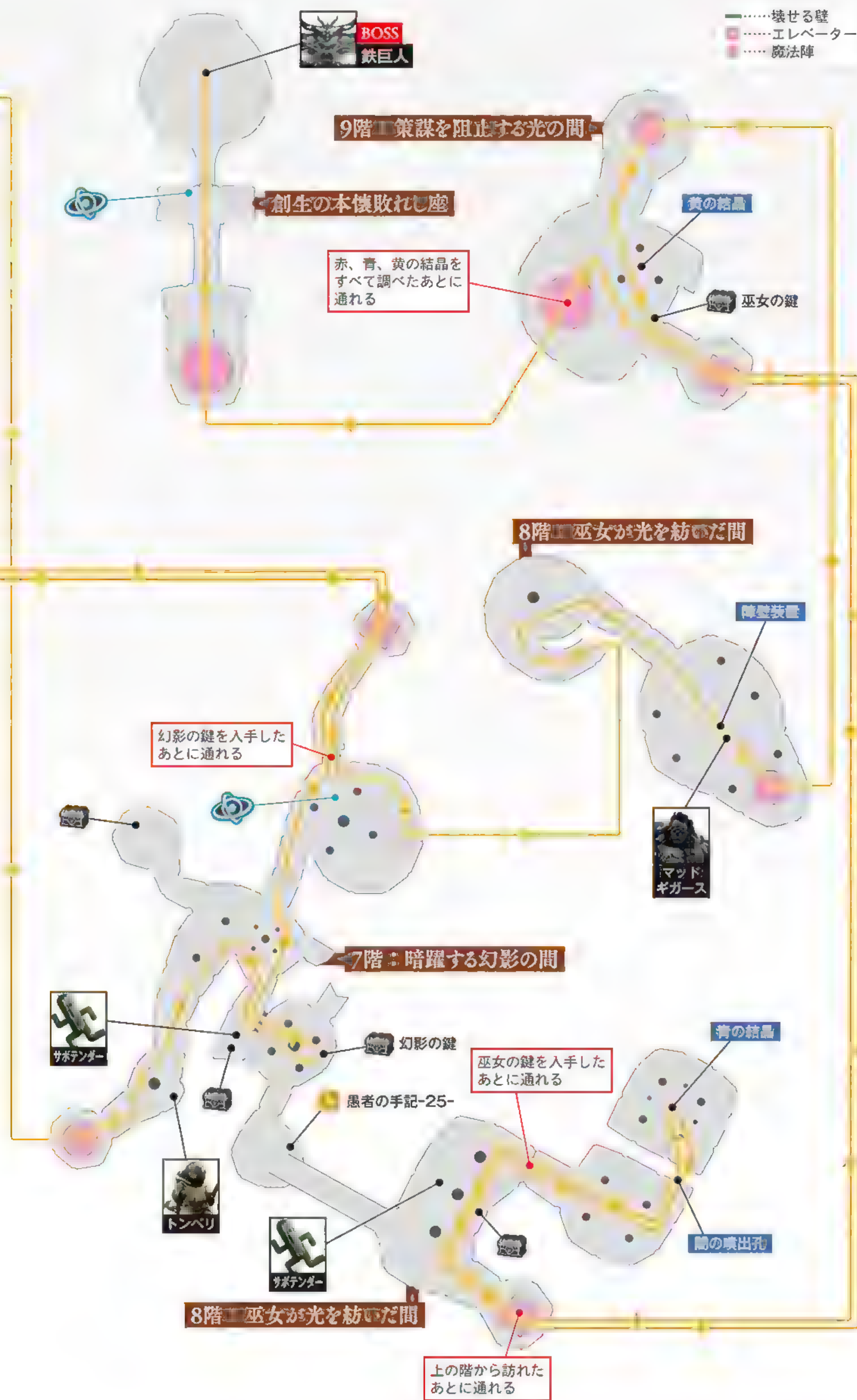
難易度 CHAOS以外 81～92　難易度 CHAOS ミッションレベル －11～＋4

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 185 | 5 | 5 | 上限開放「ナイト」、アニマの結晶×1 | アニマの結晶×2 |
| 195 | 6 | 11 | 大剣 エクスカリバー(Lv.198)【ナイト:87%】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 205 | 6 | 17 | 上限開放「パラディン」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 215 | 7 | 24 | 上限開放「ヴォイドナイト」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 225 | 14 | 38 | 胴 勇士のコート(Lv.225)【ナイト:109%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 235 | 16 | 54 | 上限開放「パラディン」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 245 | 16 | 70 | 上限開放「ヴォイドナイト」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 255 | 18 | 88 | 腕 勇士の小手(Lv.259)【パラディン:111%】、足 勇士の足鎧(Lv.258)【パラディン:96%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 265 | 27 | 115 | 剣 羅刹の剣(Lv.265)【パラディン:101%】、頭 勇士のマスク(Lv.267)【パラディン:102%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×5 |
| 275 | 30 | 145 | 格闘 マーベリック(Lv.275)【ヴォイドナイト:105%】、胴 ダスクジャケット(Lv.280)【ヴォイドナイト:106%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 285 | 30 | 175 | 腕 ダスクバングル(Lv.286)【ヴォイドナイト:103%】、足 ダスクブーツ(Lv.290)【ヴォイドナイト:116%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 295 | 33 | 208 | 棍 ジャッジメント(Lv.299)【パラディン:106%】、腕 勇士の小手(Lv.299)【パラディン:113%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 241 | 足 勇士の足鎧(Lv.300)【パラディン:130%】、胴 勇士のコート(Lv.300)【パラディン:130%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 185 | 195～215 | 225～245 | 255～275 | 285～300 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7階:暗躍する幻影の間で、キューブに近づく | 2個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 8階:巫女が光を紡いだ間で、マッドギガースを倒す(※2) | 2個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION:4個<br>HARD:5個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

※2……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

不夜城

MAIN MISSION

# 廻る者たちの故郷

[illegible]
敵だけでなく味方もダメージを受ける。近く
[illegible]
離れるか、遠くから魔法などで起爆しよう。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 100 |
| CHAOS | 190〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【古代人の塔】「古代からの計略」をクリアする

## クリア条件

ベヒーモス(開闢の竜王)を倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| 格闘 マーベリック(Lv.102)【タイラント:64%】 | ● | ● | ● |
| 胴 拳聖の道着(Lv.103)【タイラント:73%】 | ● | ● | ● |
| 腕 拳聖の手袋(Lv.104)【タイラント:74%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 4個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 7個 | 7個 | 9個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

◎ 剣 セイブザクイーン
● 大剣 エクスカリバー
● 刀 妖刀龍
◎ 槌 セラフィムメイス
● 斧 オーガキラー
◎ 格闘 ソニックナックル
● 格闘 マーベリック
◎ 短剣 月光・日光
◎ 槍 グローランス
◎ 盾 ブリトウェン
◎ 防具 プランダラジャケットシリーズ
◎ 防具 拳聖の道着シリーズ
● 防具 ドントレスホーバークシリーズ
● 防具 フェイタルコートシリーズ
● 防具 暁のマントシリーズ
● 防具 修羅の装束シリーズ
● 防具 タイクーンローブシリーズ
● 防具 ダスクジャケットシリーズ
● 防具 勇士のコートシリーズ
● 防具 ウィルムメイルシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

難易度 CHAOS以外 93〜104

難易度 CHAOS ミッションレベル −11〜+4

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 190 | 6 | 6 | 上限開放「モンク」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 200 | 6 | 12 | 上限開放「アサシン」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 210 | 7 | 19 | 上限開放「忍者」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 220 | 14 | 33 | 格闘 ソニックナックル(Lv.221)【モンク:107%】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 230 | 16 | 49 | 上限開放「ブレイカー」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 240 | 16 | 65 | 上限開放「タイラント」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 250 | 18 | 83 | 胴 拳聖の道着(Lv.255)【アサシン:97%】、腕 拳聖の手袋(Lv.252)【アサシン:109%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 260 | 27 | 110 | 上限開放「タイラント」、アニマの結晶×3 | アニマの結晶×5 |
| 270 | 30 | 140 | 短剣 月光・日光(Lv.271)【忍者:107%】、胴 プランダラジャケット(Lv.274)【忍者:260%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 280 | 30 | 170 | 腕 プランダラバンド(Lv.280)【ブレイカー:99%】、脚 プランダラシューズ(Lv.285)【ブレイカー:97%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 290 | 33 | 203 | 槍 グローランス(Lv.290)【タイラント:100%】、胴 暁のマント(Lv.290)【タイラント:112%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 236 | 脚 暁のボトム(Lv.300)【タイラント:130%】、刀 妖刀龍(Lv.300)【タイラント:130%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 190〜210 | 220〜240 | 250〜270 | 280〜300 |
|---|---|---|---|---|---|
| 共に旅をした従者の間で、ヒルギガースを倒す(※1) | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 光を奪われた者が夢見た庭園で、キューブに近づく | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 光を奪われた者が夢見た庭園で、ヒルギガースを倒す(※1) | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 選ばれし王の夜明けの間で、闇の噴出孔Eから出現するマッドギガースを倒す(※1) | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY&ACTION:4個<br>HARD:5個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

## MAP

選ばれし王の夜明けの間

光を奪われた者が夢見た庭園

闇の噴出孔C

闇の噴出孔D

闇の噴出孔B

闇の噴出孔E

赤の魔力タンク

青の魔力タンク

サボテンダー

ヒルギガース

愚者の手記-29-

(※2)

ヒルギガース

BOSS ベヒーモス

サボテンダー

赤の魔力タンク

サボテンダー

紫の魔力タンク

ヒルギガース

青の魔力タンク

赤の魔力タンク

≪新たな計画≫

闇の噴出孔A

サボテンダー

青の魔力タンク

共に旅をした従者の間

救済と裏切りの門口

START

※2……足場の下にある

- ……同じ階にある青の魔力タンクを壊したあとに通れる障壁
- ……同じ階にある赤の魔力タンクを壊したあとに通れる障壁
- ……同じ階にある4つの紫の魔力タンクを壊したあとに通れる障壁
- ……矢印の根元側から開けられる扉
- ……近くにあるエレメントカプセルを爆発させると壊せるゆがんだ扉
- ……エレベーター

闇の大陸 MAIN MISSION

# 愚者の悲嘆

3カ所の像についた闇の噴出孔をすべて壊せば、中央の浮島が降下してきて、ボスと戦えるようになる。それぞれの像は、攻撃を受けると魔法で反撃してくる点に注意したい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 112 |
| CHAOS | 195～300 |

## 挑戦可能になる条件

【不夜城】「廻る者たちの故郷」をクリアする

## クリア条件

アストス（アルテマウェポン オリジン）を倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 | | |
|---|---|---|---|
| | STORY | ACTION | HARD |
| ▼初回 | | | |
| 胴 アビスメイル（Lv.115）【暗黒騎士：81%】 | ● | ● | ● |
| 腕 アビスガントレット（Lv.114）【暗黒騎士：71%】 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 4個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 7個 | 7個 | 9個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ◎ 剣 エンハンスソード
- ◎ 大剣 ハードブレイカー
- ◎ 刀 正宗
- ● 槌 トールハンマー
- ◎ 斧 ソウルイーター
- ● 格闘 ソニックナックル
- ● 短剣 月光・日光
- ● 槍 グローランス
- ◎ 盾 イージスの盾
- ◎ 防具 ウィズダムローブシリーズ
- ◎ 防具 源氏の鎧シリーズ
- ◎ 防具 アビスメイルシリーズ
- ● 防具 フェイタルコートシリーズ
- ● 防具 暁のマントシリーズ
- ● 防具 プランダラジャケットシリーズ
- ● 防具 修羅の装束シリーズ
- ● 防具 タイクーンローブシリーズ
- ● 防具 ダスクジャケットシリーズ
- ● 防具 勇士のコートシリーズ
- ● 防具 ガラントスーツシリーズ
- ● 防具 拳聖の道着シリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

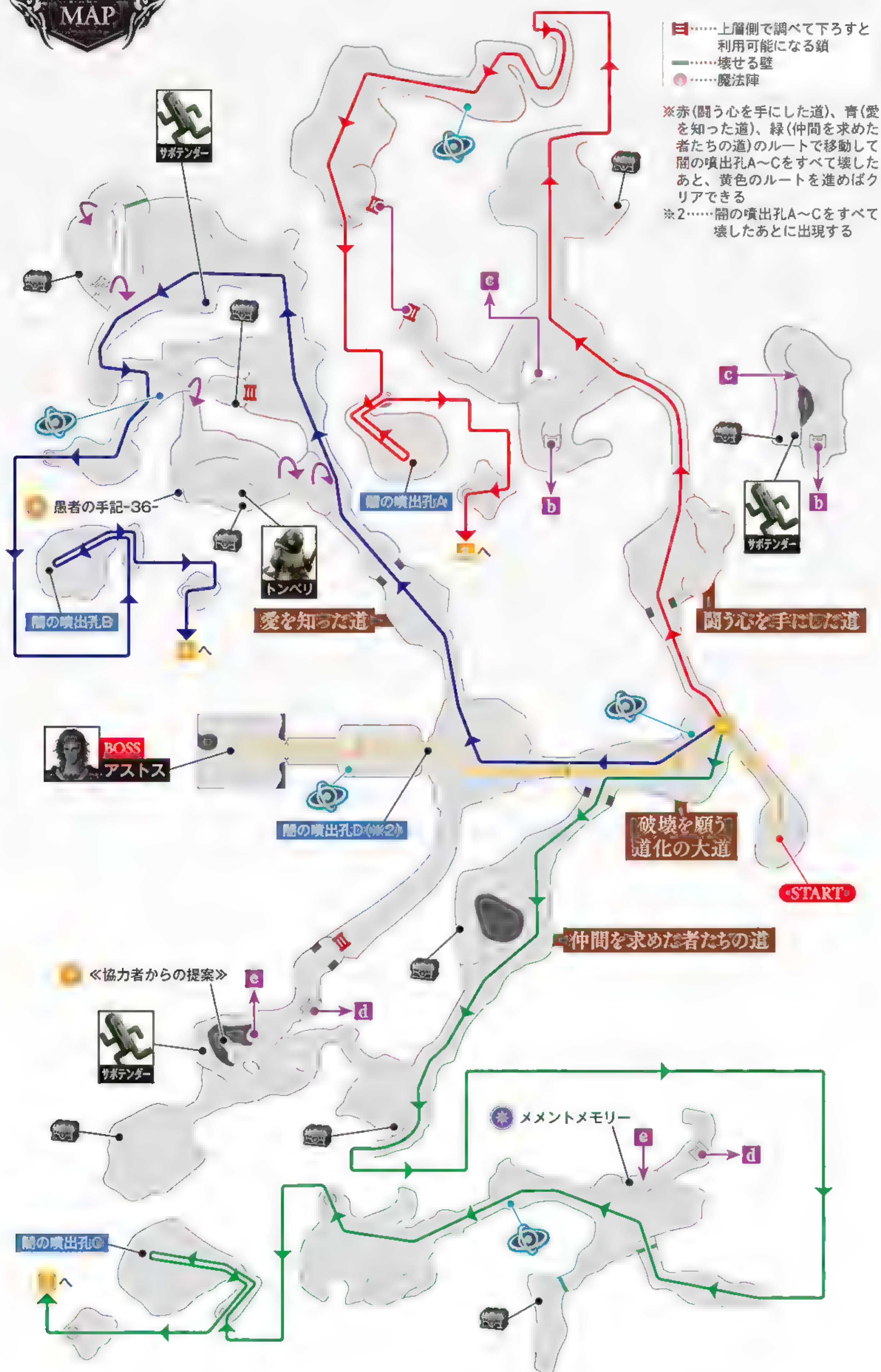
| 難易度 CHAOS以外 | 105～116 | 難易度 CHAOS | ミッションレベル －11～＋4 |
|---|---|---|---|

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 | | クリア報酬 | |
|---|---|---|---|---|
| | 必要数 | 累計 | 初回 | 2回目以降 |
| 195 | 6 | 6 | 上限開放「賢者」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 205 | 6 | 12 | 槌 トールハンマー（Lv.205）【賢者：88％】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 215 | 7 | 19 | 上限開放「暗黒騎士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 225 | 14 | 33 | 頭胴 ウィズダムローブ（Lv.227）【賢者：212％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 235 | 16 | 49 | 上限開放「暗黒騎士」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 245 | 16 | 65 | 脚 ウィズダムショース（Lv.245）【賢者：108％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 255 | 18 | 83 | 上限開放「輪廻の戦士」、アニマの結晶×3 | アニマの結晶×4 |
| 265 | 27 | 110 | 足 ウィズダムブーツ（Lv.265）【賢者：102％】、腕 ウィズダムグローブ（Lv.270）【賢者：109％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×5 |
| 275 | 30 | 140 | 斧 ソウルイーター（Lv.275）【暗黒騎士：107％】、胴 アビスメイル（Lv.278）【暗黒騎士：113％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 285 | 30 | 170 | 腕 アビスガントレット（Lv.286）【暗黒騎士：100％】、脚 アビスキュイラス（Lv.286）【暗黒騎士：101％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 295 | 33 | 203 | 胴 源氏の鎧（Lv.295）【輪廻の戦士：106％】、腕 源氏の小手（Lv.297）【輪廻の戦士：114％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 236 | 大剣 ハードブレイカー（Lv.300）【輪廻の戦士：130％】、頭 源氏の兜（Lv.300）【輪廻の戦士：130％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 195～215 | 225～245 | 255～275 | 285～300 |
| 3つの像を壊す | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 破壊を願う道化の大道で、闇の噴出孔Dから出現するアエーシュマを倒す（※1） | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：4個 HARD：5個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

コーネリアの町　MAIN MISSION

# 楽園の異邦者たち

城にたどり着くとパーティがジャックひとりになり、以降は仲間の力を借りられなくなる。単身でヒルギガースやアーリマンといった強敵を倒す必要があるので、心して挑もう。

※このミッションは、難易度をCHAOSにして挑戦しようとすると、自動的にACTIONに変更される。また、マルチプレイはできない

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 120 |

## 挑戦可能になる条件

【闇の大陸】「愚者の悲嘆」をクリアする

## クリア条件

アッシュたちを倒す

## クリア報酬

| クリア報酬 | 難易度 | | |
|---|---|---|---|
| | STORY | ACTION | HARD |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数 |
|---|---|
| 出口にたどりついたあとに出現するヒルギガースを倒す(※1) | 4個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

## ドロップアイテム

- ◎ 剣 羅刹の剣
- ● 大剣 バーバリアンソード
- ◎ 刀 妖刀龍
- ● 槌 マギステルクラブ
- ● 斧 ギガントアクス
- ● 格闘 デュエルクロー
- ● 短剣 佐助の刀・才蔵の刀
- ● 槍 トライデント
- ● 盾 カイザーシールド
- ◎ 防具 フェイタルコートシリーズ
- ◎ 防具 暁のマントシリーズ
- ◎ 防具 修羅の装束シリーズ
- ◎ 防具 タイクーンローブシリーズ
- ● 防具 ダークメイルシリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 明珍胴丸シリーズ
- ● 防具 ブレイブスーツシリーズ

ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 | |
|---|---|
| CHAOS以外 | 113～120 |

## MAP

START
CLEAR
(※2)
(※2)

※2……ジャックひとりで戦うようになったあとに出現する

カオス神殿　MAIN MISSION

# 終末に現れし戦士

エンディング前は、カオス神殿内のパーティーがつねにカオスブレイカー状態になる。ブレイクしなくなるうえ、MPを消費せずにアビリティを使えるため、強敵とも戦いやすい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 118 |
| CHAOS | 200～300 |

## 挑戦可能になる条件

【コーネリアの町】「楽園の異邦者たち」をクリアする

## クリア条件

混沌の闇を倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| 初回 | | | |
| 大剣 獅子心王の大剣(Lv.120)【暗黒騎士：85%】 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |
| 2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 7個 | 7個 | 9個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 エンハンスソード
- ◎ 大剣 ハードブレイカー
- ● 刀 菊一文字
- ● 槌 マギステルクラブ
- ◎ 斧 デストロイヤー
- ● 格闘 ソニックナックル
- ● 短剣 リッパーナイフ
- ● 槍 ウィンドスピア
- ● 盾 エスカッション
- ◎ 防具 大地の衣シリーズ
- ◎ 防具 レイダープロテクターシリーズ
- ◎ 防具 ウィザードコートシリーズ
- ◎ 防具 ヴェンデッタスーツシリーズ
- ◎ 防具 シルバークロークシリーズ

ドロップアイテムの装備レベル

難易度 CHAOS以外 113～120　難易度 CHAOS ミッションレベル −9～＋2

※混沌の闇は、難易度がCHAOS以外でも「難易度CHAOS共通のもの」をドロップする

## クリア報酬(難易度CHAOS)

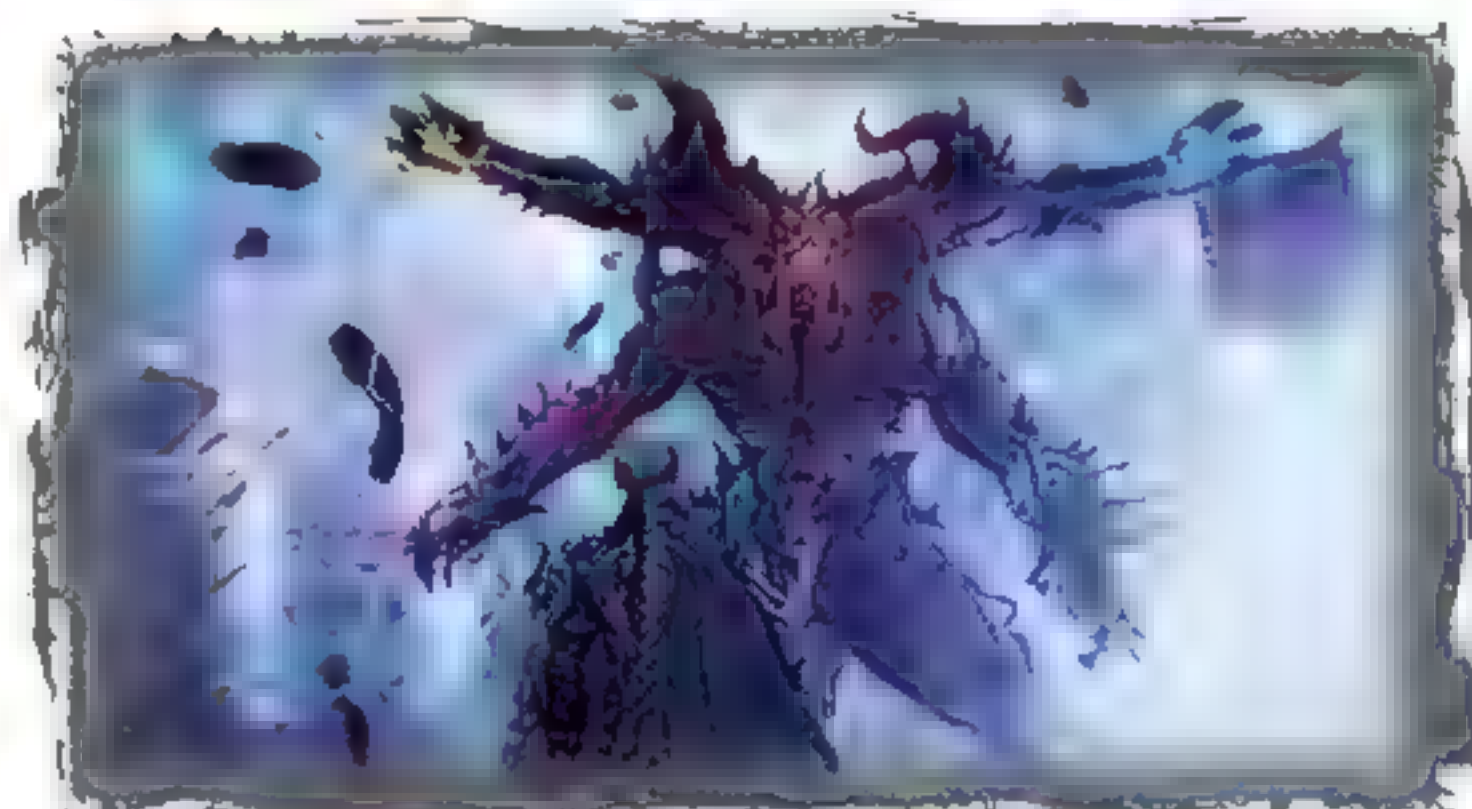
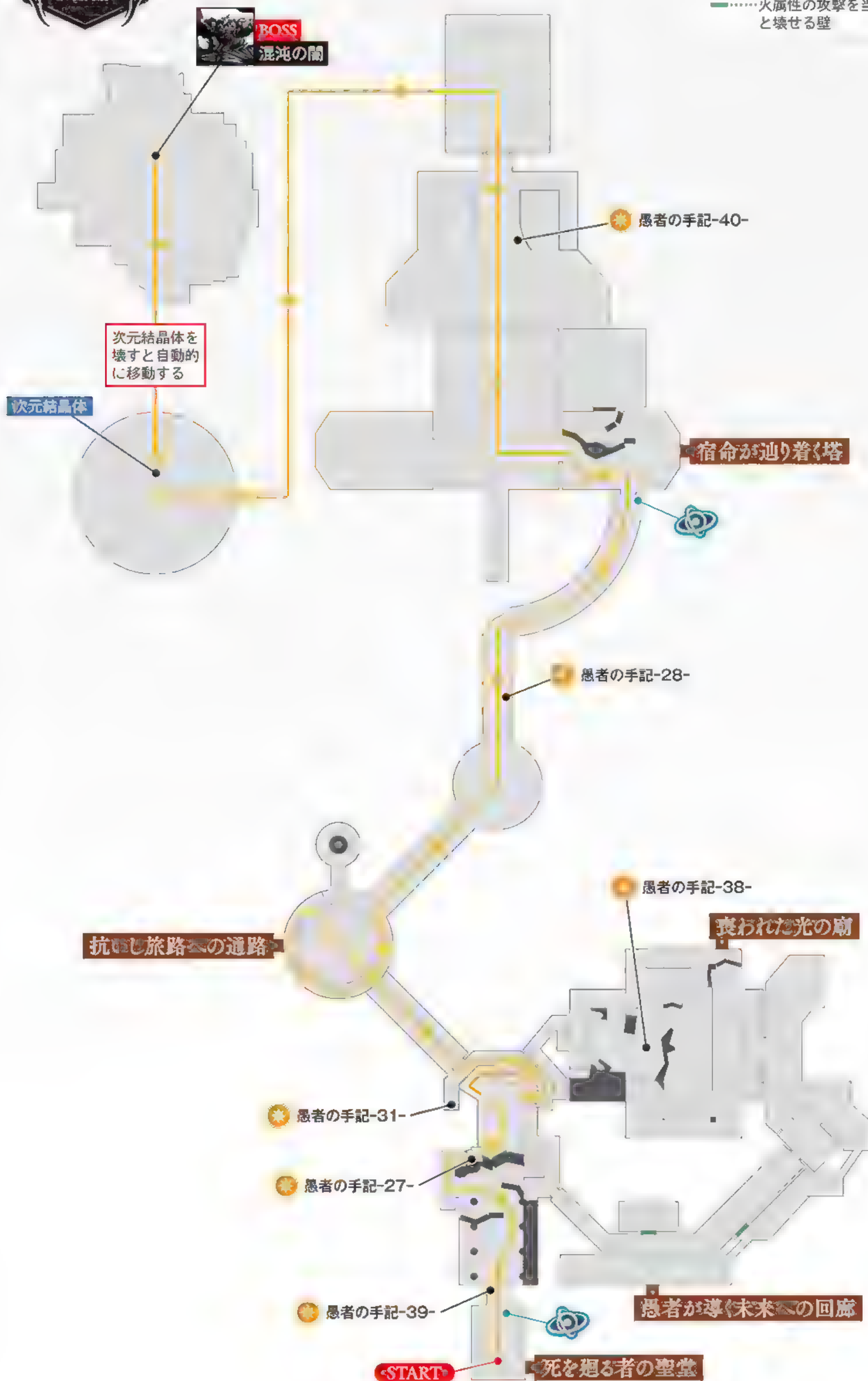
| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 200 | 6 | 6 | 上限開放「解放者」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 210 | 7 | 13 | 大剣 グレートソード(Lv.212)【解放者：95%】、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 220 | 14 | 27 | 上限開放「ヴォイドナイト」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 230 | 16 | 43 | 胴 ストライダースーツ(Lv.231)【解放者：99%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 240 | 16 | 59 | 上限開放「解放者」、アニマの結晶×2 | アニマの結晶×3 |
| 250 | 18 | 77 | 腕 ストライダーアーム(Lv.255)【解放者：94%】、脚 ストライダーブレー(Lv.250)【解放者：94%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×4 |
| 260 | 27 | 104 | 上限開放「輪廻の戦士」、アニマの結晶×3 | アニマの結晶×5 |
| 270 | 30 | 134 | 格闘 キラーナックル(Lv.270)【タイラント：98%】、頭 ペイルバンダナ(Lv.275)【タイラント：109%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 280 | 30 | 164 | 上限開放「輪廻の戦士」、アニマの結晶×3 | アニマの結晶×6 |
| 290 | 33 | 197 | 胴脚 ペイルプロテクター(Lv.290)【タイラント：230%】、腕 ペイルグローブ(Lv.291)【タイラント：103%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |
| 300 | 33 | 230 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv.300)【輪廻の戦士：130%】、頭胴 シェイドクローク(Lv.300)【輪廻の戦士：299%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×6 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 200～210 | 220～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：4個<br>HARD：5個 | 2個 | 3個 | 4個 |

# MAP

火属性の攻撃を当てると壊せる壁
BOSS
混沌の闇
愚者の手記-40-
次元結晶体を壊すと自動的に移動する
次元結晶体
宿命が辿り着く塔
愚者の手記-28-
愚者の手記-38-
喪われた光の廊
抗いし旅路への通路
愚者の手記-31-
愚者の手記-27-
愚者が導く未来への回廊
愚者の手記-39-
START
死を廻る者の聖堂

カオス神殿　SUB MISSION

# 碧の記憶・仲間を犠牲にした者

グリフォンクイーンがいる部屋には、ほかに [illegible] 相手するのは困難なので、部屋の入口付近まで数 [illegible]

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 8 |
| CHAOS | 135〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【北の橋】「旅立ちの朝」をクリアする

## クリア条件

グリフォンクイーンを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| 剣 ブロードソード（Lv.8）【剣士：8％】 | ● | ● | ● |
| 盾 カイトシールド（Lv.9）【剣士：2％】 | ● | ● | ● |
| 透明なスフィア | — | 10個 | 20個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| くすんだスフィア | 10個 | 10個 | 20個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

◎ 剣 ブロードソード
◎ 大剣 グレートソード
● 刀 玄武
● 鎚 ハーミットクラブ
● 斧 バトルアクス
● 格闘 キラーナックル
● 短剣 メイジマッシャー
● 槍 ハルバード
◎ 盾 カイトシールド
◎ 防具 ストライダースーツシリーズ
◎ 防具 シェイドクロークシリーズ
● 防具 暗闘の上衣シリーズ
● 防具 ペイルプロテクターシリーズ
● 防具 キャスターコートシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

難易度 CHAOS以外　6〜10
難易度 CHAOS　ミッションレベル −9〜＋2

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 135 | 1 | 1 | アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 145 | 2 | 3 | 大剣 獅子心王の大剣（Lv.147）【大剣士：84％】、アニマの結晶×3 | アニマの結晶×3 |
| 155 | 3 | 6 | アニマの結晶×6 | アニマの結晶×3 |
| 165 | 3 | 9 | 頭胴 シェイドクローク（Lv.169）【大剣士：198％】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 175 | 4 | 13 | アニマの結晶×8 | アニマの結晶×3 |
| 185 | 5 | 18 | 格闘 ゴッドハンド（Lv.189）【格闘士：101％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 195 | 6 | 24 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 205 | 6 | 30 | 胴 暗闘の上衣（Lv.210）【格闘士：106％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 215 | 7 | 37 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 225 | 14 | 51 | 短剣 回転のこぎり（Lv.226）【短剣士：97％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 235 | 16 | 67 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 245 | 16 | 83 | 胴脚 ペイルプロテクター（Lv.246）【短剣士：251％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 255 | 18 | 101 | アニマの結晶×17 | アニマの結晶×5 |
| 265 | 27 | 128 | 杖 メイスオブゼウス（Lv.265）【魔術士：102％】、アニマの結晶×15 | アニマの結晶×7 |
| 275 | 30 | 158 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 285 | 30 | 188 | 胴 キャスターコート（Lv.287）【魔術士：116％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 295 | 33 | 221 | アニマの結晶×28 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 254 | 大剣 獅子心王の大剣（Lv.300）【大剣士：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 135〜155 | 165〜185 | 195〜215 | 225〜245 | 255〜275 | 285〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 抗いし旅路への通路で、キューブに近づく | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| 褒われた光の廟で、グリフォンクイーンを倒す | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：1個<br>HARD：3個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

# MAP

↑……矢印の根元側から開けられる扉

START

宿命が辿り着く塔

抗いし旅路への通路

サボテンダー

TARGET
グリフォンクイーン

失われた光の廟

死を廻る者の聖堂

カオス神殿　SUB MISSION

# 緋の記憶・連環に堕ちた者

闇の噴出孔からつぎつぎに現れる敵を倒して [illegible] 当たらないが、呼び出された敵を全滅させる [illegible]

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 32 |
| CHAOS | 150〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【光歪の水郷】「自然の歪み」でメメントメモリーに触れる(→P.169)

## クリア条件

コアエレメント(メルティエレメント)を含む17体の敵を倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| 初回 | | | |
| アニマの破片 | 5個 | 6個 | 8個 |
| 2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 4個 | 5個 | 7個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 ブロードソード
- ● 大剣 グレートソード
- ● 刀 玄武
- ◎ 棍 ハーミットクラブ
- ● 斧 バトルアクス
- ● 格闘 キラーナックル
- ● 短剣 メイジマッシャー
- ◎ 槍 ハルバード
- ● 盾 カイトシールド
- ◎ 防具 暗闘の上衣シリーズ
- ◎ 防具 ペイルプロテクターシリーズ
- ● 防具 ストライダースーツシリーズ
- ● 防具 シェイドクロークシリーズ
- ● 防具 キャスターコートシリーズ

[illegible]

| 難易度 | |
|---|---|
| CHAOS以外 | 30〜34 |
| CHAOS | ミッションレベル −9〜+2 |

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 150 | 2 | 2 | アニマの結晶×7 | アニマの結晶×4 |
| 160 | 3 | 5 | 剣 アルテマソード(Lv.162)【ナイト：85%】、アニマの結晶×6 | アニマの結晶×5 |
| 170 | 4 | 9 | アニマの結晶×10 | アニマの結晶×5 |
| 180 | 5 | 14 | 胴 暗闘の上衣(Lv.181)【ナイト：90%】、アニマの結晶×7 | アニマの結晶×5 |
| 190 | 6 | 20 | アニマの結晶×14 | アニマの結晶×6 |
| 200 | 6 | 26 | 槍 ロンギヌス(Lv.203)【竜騎士：106%】、アニマの結晶×10 | アニマの結晶×6 |
| 210 | 7 | 33 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×6 |
| 220 | 14 | 47 | 脚 暗闘の脚衣(Lv.220)【竜騎士：88%】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×7 |
| 230 | 16 | 63 | アニマの結晶×18 | アニマの結晶×7 |
| 240 | 16 | 79 | 棍 メイスオブゼウス(Lv.240)【黒魔道士：107%】、アニマの結晶×12 | アニマの結晶×7 |
| 250 | 18 | 97 | アニマの結晶×20 | アニマの結晶×8 |
| 260 | 27 | 124 | 腕 暗闘の小手(Lv.263)【黒魔道士：103%】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×10 |
| 270 | 30 | 154 | アニマの結晶×29 | アニマの結晶×12 |
| 280 | 30 | 184 | 短剣 回転のこぎり(Lv.280)【解放者：115%】、アニマの結晶×20 | アニマの結晶×13 |
| 290 | 33 | 217 | アニマの結晶×32 | アニマの結晶×13 |
| 300 | 33 | 250 | 胴脚 ペイルプロテクター(Lv.300)【解放者：299%】、アニマの結晶×22 | アニマの結晶×13 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 150〜170 | 180 | 190〜200 | 210〜230 | 240 | 250〜270 | 280〜290 | 300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ふたつ目のキューブに近づく | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：2個<br>HARD：3個 | 3個 | 4個 | 4個 | 5個 | 6個 | 6個 | 7個 | 8個 |

## MAP

闇の噴出孔A(※1)
宿命が辿り着く塔
START
闇の噴出孔B(※1)
闇の噴出孔Bを壊したあとに通れる
BOSS コアエレメント
※1…呼び出された敵を全滅させると破壊できる

海賊のアジト　SUB MISSION

# 碧の記憶・己の正義を貫いた者

海賊船があるエリアから洞窟へ進み、道中にいる海賊をすべて倒せばOK。最奥部では、2体の海賊をすばやく倒す自信があるなら、周辺にいるクァールなどは無視するのも手だ。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 15 |
| CHAOS | 140～300 |

## 挑戦可能になる条件

【海賊のアジト】「探求の始まり」をクリアする

## クリア条件

5体の海賊を倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 棍 ハーミットクラブ (Lv.16)【魔術士：12％】 | ● | ● | ● |
| 格闘 スパルタンセスタス (Lv.17)【格闘士：12％】 | ● | ● | ● |
| 透明な魔石 | 10個 | 15個 | 20個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |
| **2回目以降** | | | |
| くすんだ魔石 | 10個 | 10個 | 20個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 ブロードソード
- ● 大剣 グレートソード
- ● 刀 玄武
- ◎ 棍 ハーミットクラブ
- ● 斧 バトルアクス
- ◎ 格闘 キラーナックル
- ● 短剣 ソードブレイカー
- ● 槍 ハルバード
- ◎ 盾 スパイクシールド
- ◎ 防具 祈祷の装束シリーズ
- ◎ 防具 バンデッドホーバークシリーズ
- ● 防具 ストライダースーツシリーズ
- ● 防具 シェイドクロークシリーズ
- ● 防具 暗闘の上衣シリーズ
- ● 防具 ベイルプロテクターシリーズ
- ● 防具 キャスターコートシリーズ

ドロップアイテムの装備レベル

難易度 CHAOS以外　13～17

難易度 CHAOS　ミッションレベル －9～＋2

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 140 | 1 | 1 | アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 150 | 3 | 4 | 刀 アメノムラクモ(Lv.154)【刀士：79％】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 160 | 3 | 7 | アニマの結晶×6 | アニマの結晶×3 |
| 170 | 4 | 11 | 胴 暗闘の上衣(Lv.172)【刀士：89％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 180 | 5 | 16 | アニマの結晶×9 | アニマの結晶×3 |
| 190 | 6 | 22 | 棍 メイスオブゼウス(Lv.194)【魔術士：94％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 200 | 6 | 28 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 210 | 7 | 35 | 胴脚 祈祷の装束(Lv.214)【魔術士：244％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 220 | 14 | 49 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 230 | 16 | 65 | 格闘 ゴッドハンド(Lv.232)【格闘士：97％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 240 | 16 | 81 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 250 | 18 | 99 | 頭胴 バンデッドホーバーク(Lv.251)【格闘士：242％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×5 |
| 260 | 27 | 126 | アニマの結晶×23 | アニマの結晶×7 |
| 270 | 30 | 156 | 槍 ロンギヌス(Lv.274)【槍士：96％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 280 | 30 | 186 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 290 | 33 | 219 | 胴 暗闘の上衣(Lv.290)【槍士：100％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 252 | 斧 アビス(Lv.300)【斧士：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 140～150 | 160～210 | 220～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：1個<br>HARD：3個 | 1個 | 2個 | 3個 | 4個 |

## MAP

……壊せる鉄格子

TARGET
海賊

START

新たな宝求める
海賊のアジト

蒼き海焦がれる停泊所

愚者の手記-04-

TARGET
海賊

TARGET
海賊

TARGET
海賊

TARGET
海賊

西の城　MISSION

# 碧の記憶・力を過信した者

空腹のクァールがいる虚実の間の上層には、魔法を撃ってくるシャドウが4体いる。宝物庫で鍵を入手して先にシャドウを倒すか、クァールを部屋の外へおびき出して戦うといい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 22 |
| CHAOS | 145〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【西の城】「ダークエルフ」をクリアする

## クリア条件

空腹のクァールを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 槍 ヘヴィランス（Lv.24）【槍士：16％】 | ● | ● | ● |
| 短剣 ソードブレイカー（Lv.23）【短剣士：15％】 | ● | ● | ● |
| 透明な魔石 | 10個 | 15個 | 20個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |
| **2回目以降** | | | |
| くすんだ魔石 | 10個 | 10個 | 20個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 ブロードソード
- ● 大剣 グレートソード
- ◎ 刀 玄武
- ● 棍 ハーミットクラブ
- ● 斧 バトルアクス
- ● 格闘 スパルタンセスタス
- ◎ 短剣 ソードブレイカー
- ◎ 槍 ヘヴィランス
- ● 盾 ラージシールド
- ◎ 防具 キャスターコートシリーズ
- ◎ 防具 ストライダースーツシリーズ
- ● 防具 シェイドクロークシリーズ
- ● 防具 バンデッドホーバークシリーズ
- ● 防具 祈祷の装束シリーズ
- ● 防具 サベージコートシリーズ
- ● 防具 忠義のマントシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度CHAOS以外 20〜24　難易度CHAOS ミッションレベル −9〜＋2

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 145 | 1 | 1 | アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 155 | 3 | 4 | 斧 アビス（Lv.155）【斧士：91％】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 165 | 3 | 7 | アニマの結晶×6 | アニマの結晶×3 |
| 175 | 4 | 11 | 防具 忠義のマント（Lv.175）【斧士：83％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 185 | 5 | 16 | アニマの結晶×9 | アニマの結晶×3 |
| 195 | 6 | 22 | 槍 ロンギヌス（Lv.200）【槍士：87％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 205 | 6 | 28 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 215 | 7 | 35 | 防具 忠義のマント（Lv.220）【槍士：108％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 225 | 14 | 49 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 235 | 16 | 65 | 大剣 獅子心王の大剣（Lv.238）【バーサーカー：109％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 245 | 16 | 81 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 255 | 18 | 99 | 防具 サベージコート（Lv.258）【バーサーカー：100％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×5 |
| 265 | 27 | 126 | アニマの結晶×23 | アニマの結晶×7 |
| 275 | 30 | 156 | 短剣 ソードブレイカー（Lv.278）【戦士：110％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 285 | 30 | 186 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 295 | 33 | 219 | 防具 サベージコート（Lv.299）【戦士：115％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 252 | 刀 アメノムラクモ（Lv.300）【侍：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 145〜155 | 165〜185 | 195〜215 | 225〜245 | 255〜275 | 285〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 反乱に身を投じた者たちの回廊で、キューブに近づく | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：1個<br>HARD：3個 | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

## MAP

━……壊せる壁

※1……塔の上にある

仲間の悲劇に泣いた宝物庫

武芸の熟練者たちが戦った城館

START

血潮流れる城壁

虚実の間の鍵

(※1)

(※1)

反乱に身を投じた者たちの回廊

a

襲撃されし兄弟の虚実の間

a

虚実の間の鍵を入手したあとに通れる

TARGET
空腹のクアール

西の城　SUB MISSION

# 緋の記憶・人々を助けたかった者

ややせまい場所で、たくさんの敵とのバトル[illegible]相手の弱点を突[illegible]ソウルバーストするなどして、敵の数を減らすことを心がけたい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 37 |
| CHAOS | 155〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【水晶の蜃気楼】「既視の景色」でメメントメモリーに触れる(→P.171)

## クリア条件

黒騎士を含む23体の敵を倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| きらめくスフィア | 10個 | 15個 | 20個 |
| きらめくマテリア | 10個 | 15個 | 20個 |
| きらめく魔石 | 10個 | 15個 | 20個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |
| **2回目以降** | | | |
| 透明なスフィア | 5個 | 5個 | 10個 |
| 透明なマテリア | 5個 | 5個 | 10個 |
| 透明な魔石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ◎ 【剣】ブロードソード
- ◎ 【大剣】グレートソード
- ◎ 【刀】玄武
- ◎ 【棍】ハーミットクラブ
- ● 【斧】バトルアクス
- ● 【格闘】キラーナックル
- ◎ 【短剣】メイジマッシャー
- ◎ 【槍】ハルバード
- ● 【盾】カイトシールド
- ◎ 【防具】キャスターコートシリーズ
- ◎ 【防具】ストライダースーツシリーズ
- ● 【防具】シェイドクロークシリーズ
- ● 【防具】バンデッドホーバークシリーズ
- ● 【防具】祈祷の装束シリーズ
- ● 【防具】サベージコートシリーズ
- ● 【防具】忠義のマントシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度 CHAOS以外　35〜39

難易度 CHAOS　ミッションレベル −9〜+2

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 155 | 2 | 2 | アニマの結晶×6 | アニマの結晶×3 |
| 165 | 3 | 5 | 【格闘】ゴッドハンド(Lv.167)【モンク:96%】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 175 | 4 | 9 | アニマの結晶×8 | アニマの結晶×3 |
| 185 | 5 | 14 | 忠義のマント(Lv.190)【モンク:88%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 195 | 6 | 20 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 205 | 6 | 26 | 【斧】アビス(Lv.210)【バーサーカー:104%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 215 | 7 | 33 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 225 | 14 | 47 | 忠義のボトム(Lv.225)【バーサーカー:106%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 235 | 16 | 63 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 245 | 16 | 79 | 【槍】ロンギヌス(Lv.249)【竜騎士:92%】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 255 | 18 | 97 | アニマの結晶×17 | アニマの結晶×5 |
| 265 | 27 | 124 | サベージコート(Lv.266)【竜騎士:100%】、アニマの結晶×15 | アニマの結晶×7 |
| 275 | 30 | 154 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 285 | 30 | 184 | サベージクウィス(Lv.285)【竜騎士:107%】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 295 | 33 | 217 | アニマの結晶×28 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 250 | 【刀】玄武(Lv.300)【侍:130%】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 155 | 165〜215 | 225〜275 | 285〜300 |
|---|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY&ACTION:2個<br>HARD:3個 | 1個 | 2個 | 3個 | 4個 |

## MAP

闇の噴出孔A(※1)

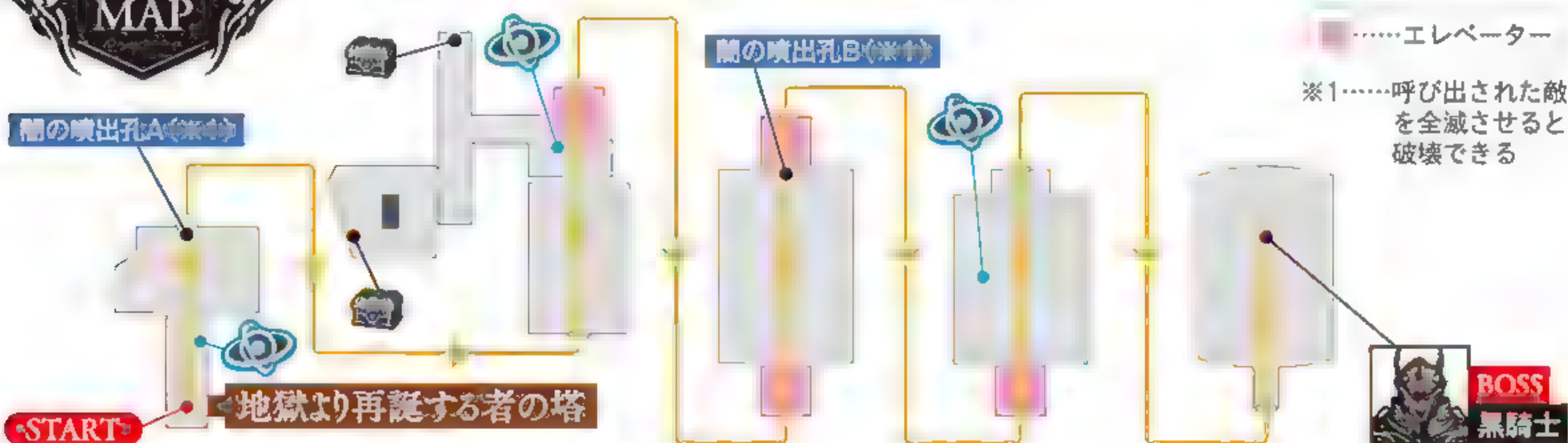
闇の噴出孔B(※1)

START

地獄より再誕する者の塔

BOSS 黒騎士

■……エレベーター

※1……呼び出された敵を全滅させると破壊できる

# 藍の記憶・想いを踏みにじられた者

プリンには魔法攻撃が有効なので、黒魔法が使えるジョブで戦おう。エレメント系の敵が放った魔法をソウルシールドで受け止め、インスタントアビリティとして使うのも効果的。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 50 |
| CHAOS | 165~300 |

## 挑戦可能になる条件

【魔の樹海】「瘴気の記憶」でメメントメモリーに触れる(→P.175)

## クリア条件

5体のプリンを倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 勇気の原石 | 10個 | 15個 | 20個 |
| 希望の原石 | 10個 | 15個 | 20個 |
| 探求の原石 | 10個 | 15個 | 20個 |
| いたわりの原石 | 10個 | 15個 | 20個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |
| **2回目以降** | | | |
| 勇気の破片 | 5個 | 5個 | 10個 |
| 希望の破片 | 5個 | 5個 | 10個 |
| 探求の破片 | 5個 | 5個 | 10個 |
| いたわりの破片 | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 ウォースパイト
- ● 大剣 クレイモア
- ● 刀 太刀
- ◎ 棍 ワイズロッド
- ● 斧 バトルアクス
- ◎ 格闘 スパルタンセスタス
- ◎ 短剣 ソードブレイカー
- ● 槍 ヘヴィランス
- ◎ 盾 ラージシールド
- ◎ 防具 ウィザードコートシリーズ
- ◎ 防具 ヴェンデッタスーツシリーズ
- ● 防具 バンデッドホーバークシリーズ
- ● 防具 祈祷の装束シリーズ
- ● 防具 サベージコートシリーズ
- ● 防具 忠義のマントシリーズ

### ドロップアイテムの装備レベル

難易度 CHAOS以外 48~52

難易度 CHAOS ミッションレベル −9~+2

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 165 | 2 | 2 | アニマの結晶×6 | アニマの結晶×3 |
| 175 | 4 | 6 | 刀 アメノムラクモ(Lv.177)【侍:82%】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 185 | 5 | 11 | アニマの結晶×9 | アニマの結晶×3 |
| 195 | 6 | 17 | 胴 ヴェンデッタスーツ(Lv.198)【戦士:100%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 205 | 6 | 23 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 215 | 7 | 30 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv.215)【ナイト:104%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 225 | 14 | 44 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 235 | 16 | 60 | 腕 ヴェンデッタアーム(Lv.237)【ナイト:101%】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 245 | 16 | 76 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 255 | 18 | 94 | 棍 メイスオブゼウス(Lv.258)【白魔道士:95%】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×5 |
| 265 | 27 | 121 | アニマの結晶×23 | アニマの結晶×7 |
| 275 | 30 | 151 | 頭 ウィザードマスク(Lv.280)【白魔道士:99%】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 285 | 30 | 181 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 295 | 33 | 214 | 腕 ヴェンデッタアーム(Lv.295)【赤魔道士:104%】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 247 | 剣 アルテマソード(Lv.300)【赤魔道士:130%】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 165~215 | 225~275 | 285~300 |
|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION:2個<br>HARD:3個 | 2個 | 3個 | 4個 |

# MAP

……雨天のときに通れる場所

TARGET
プリン

START

反逆者が歩んだ原生林

TARGET
プリン

晴天のときに通れる

天候切りかえ装置

天候切りかえ装置

TARGET
プリン

TARGET
プリン

TARGET
プリン

TARGET
プリン

光歪の水郷

# 藍の記憶・怨念に殺された者

報酬の鍛冶師の心得Ⅰを入手すると、レア度が★5の装備を強化できるようになる。ターゲットのマスタートンベリは強敵だが、なるべく早い時期にクリアしておきたい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 29 |
| CHAOS | 150～300 |

## 挑戦可能になる条件

【光歪の水郷】「自然の歪み」をクリアする

## クリア条件

3体のマスタートンベリを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| シルバープレート | 15個 | 20個 | 30個 |
| シルバーメダル | 15個 | 20個 | 30個 |
| 鍛冶師の心得Ⅰ | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 4個 | 7個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| ブロンズプレート | 5個 | 5個 | 10個 |
| ブロンズメダル | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ◎ 剣 ウォースパイト
- ● 大剣 クレイモア
- ● 刀 太刀
- ◎ ワイズロッド
- ● 斧 バトルアクス
- ● 格闘 スパルタンセスタス
- ● 短剣 ソードブレイカー
- ● 槍 ヘヴィランス
- ● ラージシールド
- ◎ 防具 忠義のマントシリーズ
- ◎ 防具 サベージコートシリーズ
- ◎ 防具 ウィザードコートシリーズ
- ◎ 防具 ヴェンデッタスーツシリーズ
- ● 防具 バンデッドホーバークシリーズ
- ● 防具 祈祷の装束シリーズ

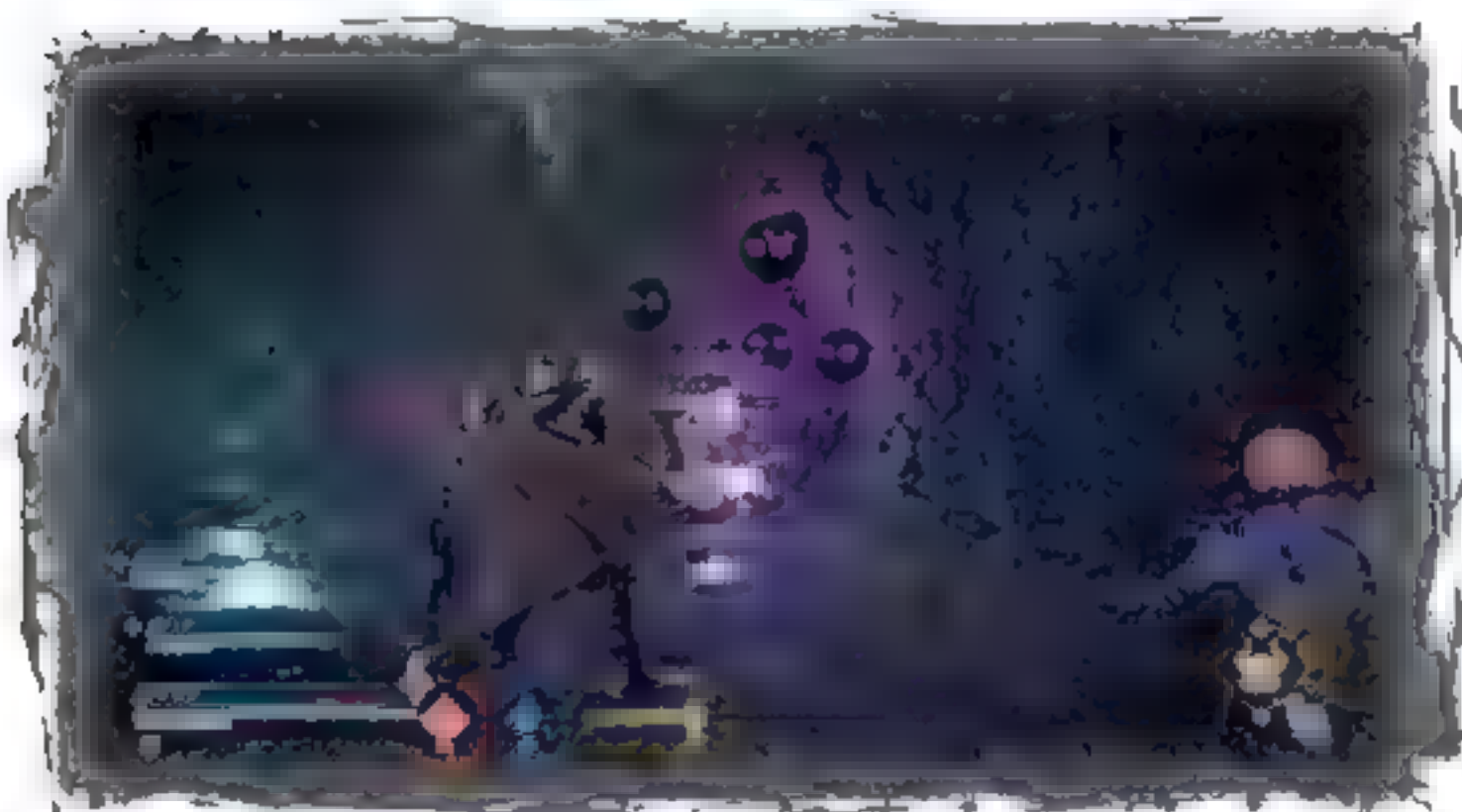
▼ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 CHAOS以外 | 27～31 |
|---|---|
| 難易度 CHAOS | ミッションレベル －9～＋2 |

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 150 | 2 | 2 | アニマの結晶×6 | アニマの結晶×3 |
| 160 | 3 | 5 | 剣 アルテマソード（Lv.162）【赤魔道士：96％】、アニマの結晶×4 | アニマの結晶×3 |
| 170 | 4 | 9 | アニマの結晶×8 | アニマの結晶×3 |
| 180 | 5 | 14 | ヴェンデッタスーツ（Lv.185）【赤魔道士：99％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 190 | 6 | 20 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 200 | 6 | 26 | 大剣 獅子心王の大剣（Lv.200）【戦士：102％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 210 | 7 | 33 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 220 | 14 | 47 | ヴェンデッタブレー（Lv.224）【戦士：97％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 230 | 16 | 63 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 240 | 16 | 79 | メイスオブゼウス（Lv.242）【白魔道士：110％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 250 | 18 | 97 | アニマの結晶×17 | アニマの結晶×5 |
| 260 | 27 | 124 | ウィザードコート（Lv.260）【白魔道士：114％】、アニマの結晶×15 | アニマの結晶×7 |
| 270 | 30 | 154 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 280 | 30 | 184 | 槍 ロンギヌス（Lv.284）【戦士：112％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 290 | 33 | 217 | アニマの結晶×28 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 250 | ヴェンデッタブレー（Lv.300）【戦士：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 150 | 160～210 | 220～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：1個<br>HARD：3個 | 1個 | 2個 | 3個 | 4個 |

# MAP

上層側で調べて下ろすと利用可能になるロープ
晴天のときに利用できるロープ
雨天のときに通れる場所

TARGET
マスタートンベリ

烙印下されし者が見た峠

晴天のときに飛び降りられる

天候切りかえ装置

運命に対峙する遠雷の渓谷

天候切りかえ装置

TARGET
マスタートンベリ

天候切りかえ装置

TARGET
マスタートンベリ

START

閃光裂く岩礁の揺籃

水晶の瘴気楼 SUB MISSION

# 緋の記憶・知に溺れた者

キマイラと戦う部屋へ進むための転送装置を使うには、プロトキューブが必要となる。まずは下層でエレベーターに乗って上層へ向かい、プロトキューブを拾ってこよう。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 45 |
| CHAOS | 160～300 |

## 挑戦可能になる条件

【浮遊城】「風の追憶」をクリアする

## クリア条件

キマイラを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 杖 星屑のロッド (Lv.47)【黒魔道士：31%】 | ● | ● | ● |
| 胴 ブラックローブ (Lv.46)【黒魔道士：27%】 | ● | ● | ● |
| 脚 ブラックホーズ (Lv.46)【黒魔道士：27%】 | — | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 4個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの破片 | 5個 | 6個 | 7個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 ウォースパイト
- ● 大剣 クレイモア
- ● 刀 太刀
- ◎ 杖 星屑のロッド
- ● 斧 ウォーサイス
- ● 格闘 スパルタンセスタス
- ● 短剣 マインゴーシュ
- ◎ 槍 竜の髭
- ◎ 盾 ラウンドシールド
- ◎ 防具 ヴェンデッタスーツシリーズ
- ◎ 防具 ブラックローブシリーズ
- ● 防具 レイダープロテクターシリーズ
- ● 防具 ウィザードコートシリーズ
- ● 防具 サベージコートシリーズ
- ● 防具 忠義のマントシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度 CHAOS以外 43～47　難易度 CHAOS ミッションレベル －9～＋2

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 160 | 2 | 2 | アニマの結晶×8 | アニマの結晶×5 |
| 170 | 4 | 6 | 短剣 回転のこぎり(Lv.174)【シーフ：96％】、アニマの結晶×7 | アニマの結晶×5 |
| 180 | 5 | 11 | アニマの結晶×11 | アニマの結晶×5 |
| 190 | 6 | 17 | 胴 忠義のマント(Lv.192)【シーフ：103％】、アニマの結晶×10 | アニマの結晶×6 |
| 200 | 6 | 23 | アニマの結晶×14 | アニマの結晶×6 |
| 210 | 7 | 30 | 腕 忠義のバングル(Lv.214)【シーフ：96％】、アニマの結晶×10 | アニマの結晶×6 |
| 220 | 14 | 44 | アニマの結晶×16 | アニマの結晶×7 |
| 230 | 16 | 60 | 槍 ロンギヌス(Lv.234)【竜騎士：90％】、アニマの結晶×12 | アニマの結晶×7 |
| 240 | 16 | 76 | アニマの結晶×18 | アニマの結晶×7 |
| 250 | 18 | 94 | 胴 サベージコート(Lv.254)【竜騎士：108％】、アニマの結晶×14 | アニマの結晶×8 |
| 260 | 27 | 121 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×10 |
| 270 | 30 | 151 | 腕 サベージハンドガード(Lv.270)【竜騎士：113％】、アニマの結晶×19 | アニマの結晶×12 |
| 280 | 30 | 181 | アニマの結晶×30 | アニマの結晶×13 |
| 290 | 33 | 214 | 脚 サベージクウィス(Lv.290)【黒魔道士：113％】、アニマの結晶×22 | アニマの結晶×13 |
| 300 | 33 | 247 | 杖 メイスオブゼウス(Lv.300)【黒魔道士：130％】、アニマの結晶×22 | アニマの結晶×13 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 160～170 | 180 | 190～200 | 210～230 | 240 | 250～270 | 280～290 | 300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 禁断の地に挑みし者の間：下層で、ニュートロンを倒す | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 3個 |
| 禁断の地に挑みし者の間：中層で、プロトキューブを入手する | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：2個<br>HARD：3個 | 3個 | 4個 | 4個 | 5個 | 6個 | 6個 | 7個 | 8個 |

## MAP

START

禁断の地に挑みし者の間―中層

マジックプリズムA

禁断の地に挑みし者の間―下層

プロトキューブ

禁断の地に挑みし者の間―中層

氾濫する闇に繋がる巨塔

台座

ニュートロン

プロトキューブを台座にはめたあとに通れる

結晶

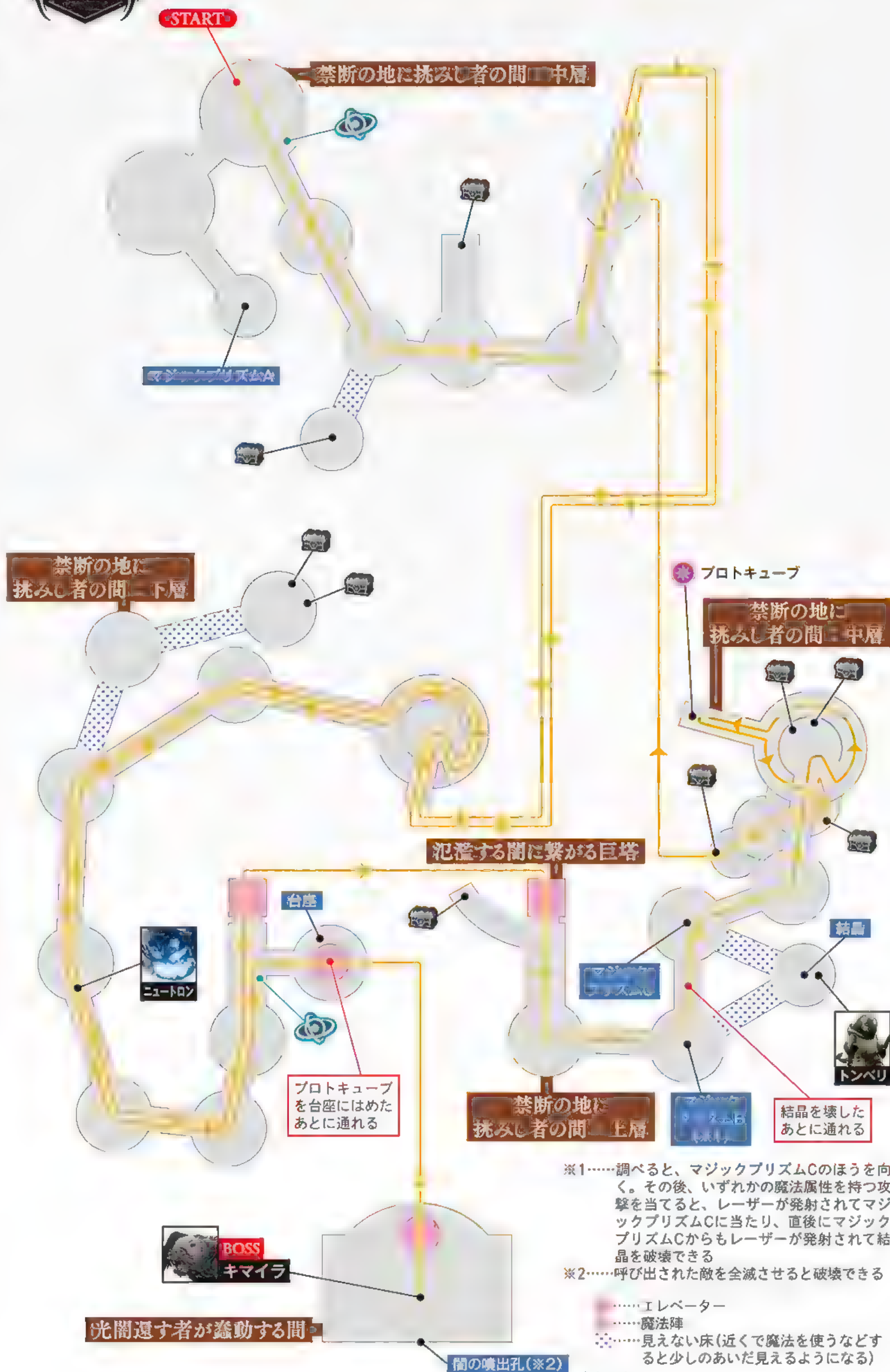
トンベリ

禁断の地に挑みし者の間―上層

結晶を壊したあとに通れる

BOSS キマイラ

光闇還す者が蠢動する間

闇の噴出孔（※2）

※1……調べると、マジックプリズムCのほうを向く。その後、いずれかの魔法属性を持つ攻撃を当てると、レーザーが発射されてマジックプリズムCに当たり、直後にマジックプリズムCからもレーザーが発射されて結晶を破壊できる

※2……呼び出された敵を全滅させると破壊できる

……エレベーター

……魔法陣

……見えない床（近くで魔法を使うなどすると少しのあいだ見えるようになる）

浮遊城　SUB MISSION

# 漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者

ティアマットと再戦するミッション。クリア[illegible]ようになるので、このサブミッションが開放されたらすぐに挑戦するといいだろう。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 82 |
| CHAOS | 185～300 |

## 挑戦可能になる条件

【海底神殿】「水の追憶」をクリアする

## クリア条件

ティアマットを倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| いたわりの珠 | 10個 | 15個 | 20個 |
| ソフィア：賢者開放 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 5個 | 6個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| いたわりの原石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ◎ 剣 ウォースパイト
- ● 大剣 戦士の大剣
- ● 刀 白虎
- ◎ 杖 星屑のロッド
- ● 斧 バルディッシュ
- ● 格闘 ラプタークロー
- ● 短剣 オリハルコン
- ◎ 槍 パルチザン
- ◎ 盾 ラウンドシールド
- ◎ 防具 ヴェンデッタスーツシリーズ
- ◎ 防具 タイクーンローブシリーズ
- ● 防具 レイダープロテクターシリーズ
- ● 防具 ウィザードコートシリーズ
- ● 防具 ローグジャケットシリーズ
- ● 防具 ブラックローブシリーズ
- ● 防具 ドラゴンメイルシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

難易度CHAOS以外　77～84
難易度CHAOS　ミッションレベル　－9～＋2

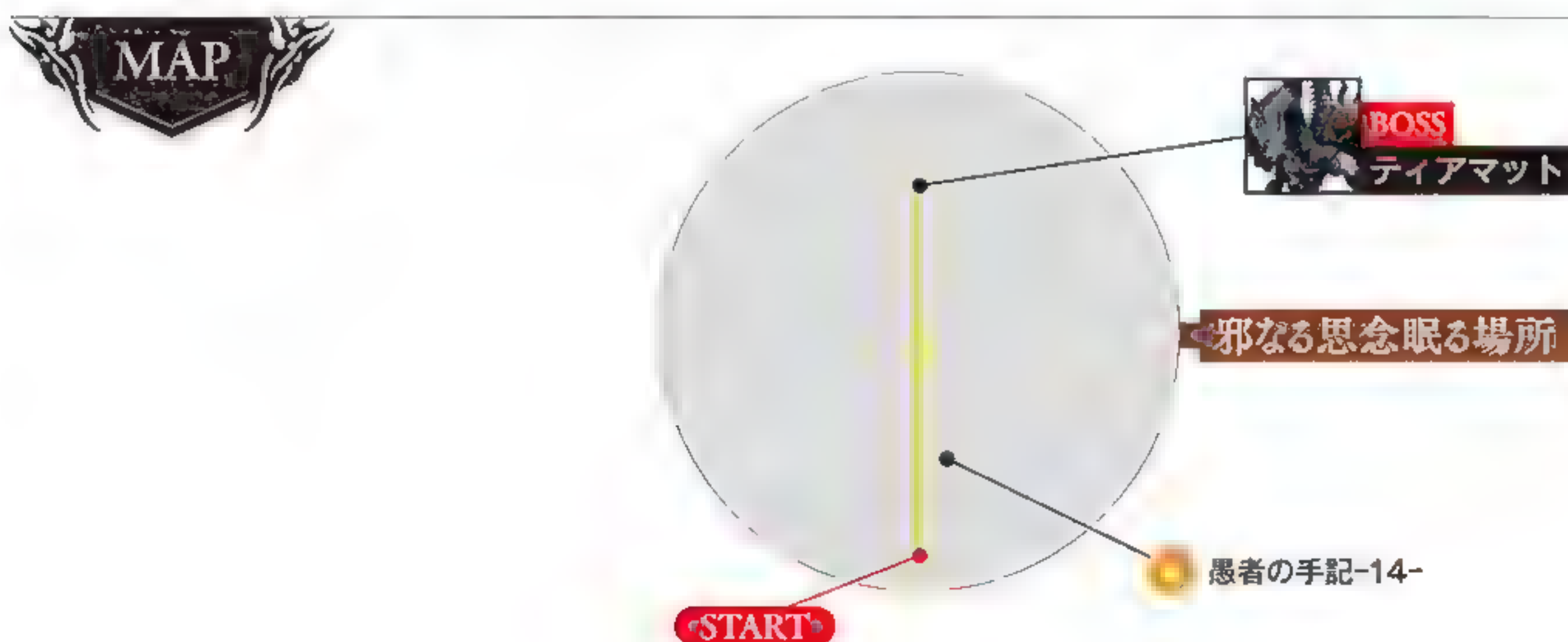
## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数：必要数 | 累計 | クリア報酬：初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 185 | 5 | 5 | アニマの結晶×9 | アニマの結晶×3 |
| 195 | 6 | 11 | メイスオブゼウス(Lv.200)【黒魔道士：104％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 205 | 6 | 17 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 215 | 7 | 24 | タイクーンローブ(Lv.220)【黒魔道士：89％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 225 | 14 | 38 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 235 | 16 | 54 | アルテマシールド(Lv.235)【賢者：29％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 245 | 16 | 70 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 255 | 18 | 88 | タイクーンガントレ(Lv.256)【賢者：109％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×5 |
| 265 | 27 | 115 | アニマの結晶×23 | アニマの結晶×7 |
| 275 | 30 | 145 | ロンギヌス(Lv.275)【竜騎士：107％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 285 | 30 | 175 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 295 | 33 | 208 | ヴェンデッタスーツ(Lv.296)【竜騎士：106％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 241 | ヴェンデッタプレー(Lv.300)【ブレイカー：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき)：185～215 | 225～275 | 285～300 |
|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：3個<br>HARD：4個 | 2個 | 3個 | 4個 |

## MAP

BOSS ティアマット
邪なる思念眠る場所
愚者の手記-14-
START

魔の樹海　SUB MISSION

# 藍の記憶・欺かれた者

ターゲットであるサボテンダーは、逃げられても撃退したことになる。無理にサボテンダーを倒そうとしてほかの敵の攻撃を受けるくらいなら、あえて逃がすのも戦法のひとつ。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 58 |
| CHAOS | 175～300 |

## 挑戦可能になる条件

【グルグ火山】「火の追憶」でメメントメモリーに触れる(→P.177)

## クリア条件

3体のサボテンダーを撃退する(逃げられた場合でも条件を満たせる)

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 | | |
|---|---|---|---|
| | STORY | ACTION | HARD |
| **初回** | | | |
| 勇気の珠 | 10個 | 15個 | 20個 |
| 希望の珠 | 10個 | 15個 | 20個 |
| 探求の珠 | 10個 | 15個 | 20個 |
| いたわりの珠 | 10個 | 15個 | 20個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |
| **2回目以降** | | | |
| 勇気の原石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| 希望の原石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| 探求の原石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| いたわりの原石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ◎ 剣 ロードアライズ
- ◎ 大剣 義士の大剣
- ● 刀 白虎
- ◎ 棍 オーガハンマー
- ● 斧 バルディッシュ
- ● 格闘 ラプタークロー
- ● 短剣 オリハルコン
- ◎ 槍 ドラグーンランス
- ◎ 盾 バウンスバックラー
- ◎ 防具 ドラゴンメイルシリーズ
- ◎ 防具 シルバークロークシリーズ
- ● 防具 ウィザードコートシリーズ
- ● 防具 ローグジャケットシリーズ
- ● 防具 ブラックローブシリーズ
- ● 防具 レッドジャケットシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度CHAOS以外　55～60

難易度CHAOS　ミッションレベル　−9～＋2

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 | | クリア報酬 | |
|---|---|---|---|---|
| | 必要 | 累計 | 初回 | 2回目以降 |
| 175 | 4 | 4 | アニマの結晶×8 | アニマの結晶×3 |
| 185 | 5 | 9 | 短剣 回転のこぎり(Lv.190)【戦士：97％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 195 | 6 | 15 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 205 | 6 | 21 | 頭防 シルバークローク(Lv.207)【戦士：242％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 215 | 7 | 28 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 225 | 14 | 42 | 槍 ロンギヌス(Lv.226)【竜騎士：108％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 235 | 16 | 58 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 245 | 16 | 74 | 胴 ドラゴンメイル(Lv.249)【竜騎士：94％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 255 | 18 | 92 | アニマの結晶×17 | アニマの結晶×5 |
| 265 | 27 | 119 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv.265)【竜騎士：113％】、アニマの結晶×15 | アニマの結晶×7 |
| 275 | 30 | 149 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 285 | 30 | 179 | 腕 ドラゴンの小手(Lv.288)【竜騎士：107％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 295 | 33 | 212 | アニマの結晶×28 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 245 | 斧 アビス(Lv.300)【暗黒騎士：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 175～215 | 225～275 | 285～300 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：2個<br>HARD：3個 | 2個 | 3個 | 4個 |

# MAP

TARGET
サボテンダー

激情の死神覗く赤光の丘陵

TARGET
サボテンダー

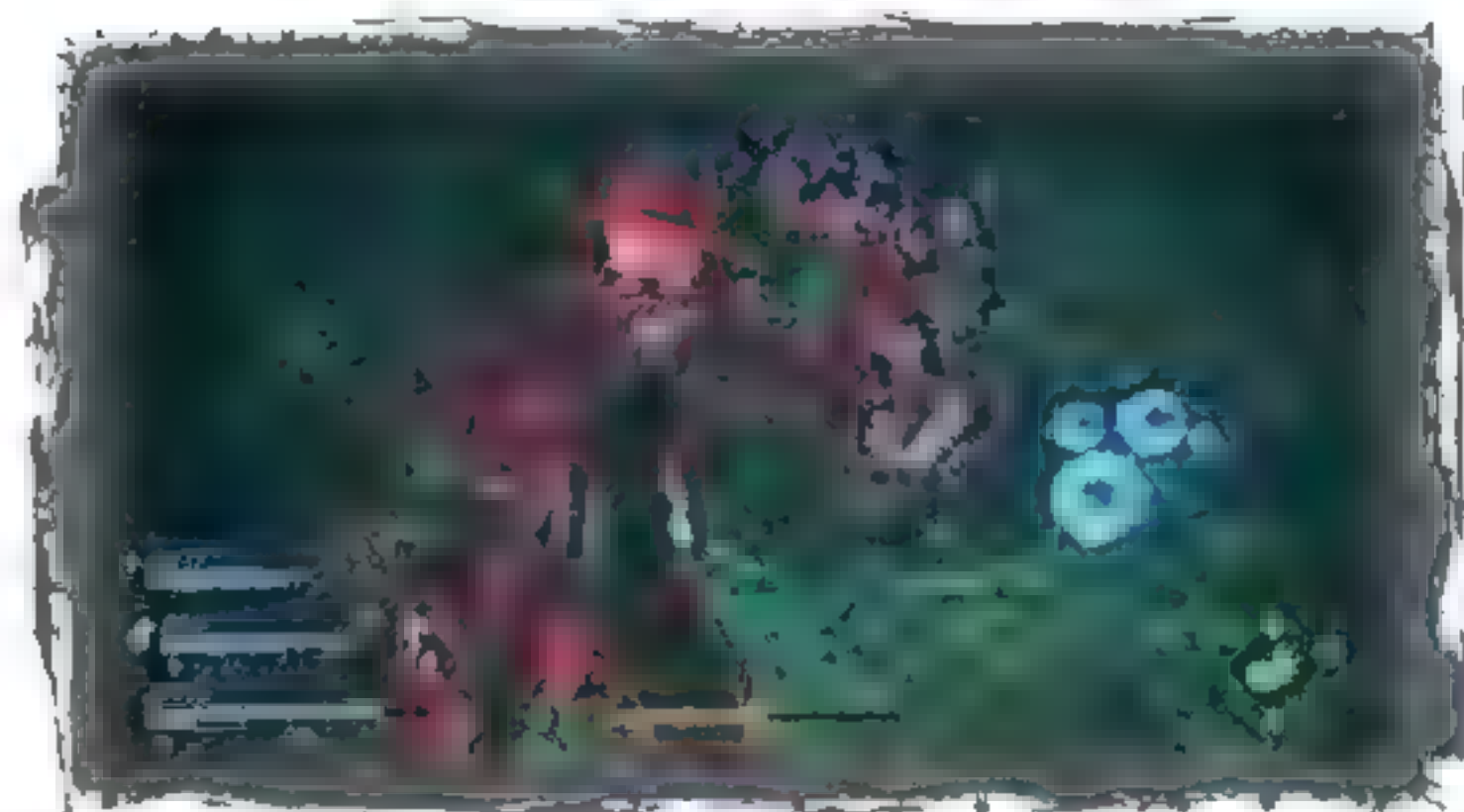
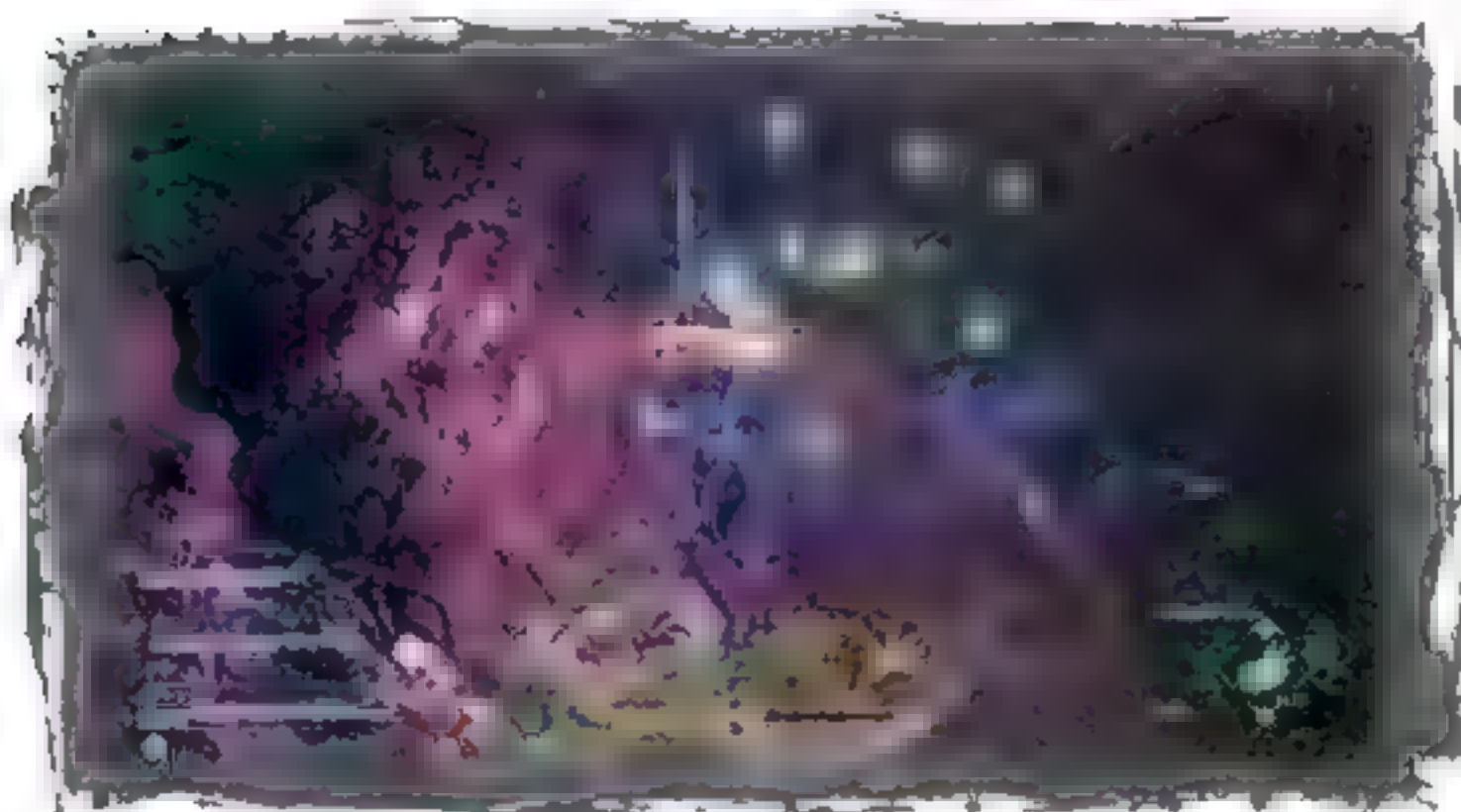
湧き水(※1)

TARGET
サボテンダー

START

TARGET
サボテンダー

煌めき奪う瘴霧の洞穴

TARGET
サボテンダー

※マップに示しているサボテンダーの位置は、いずれも出現場所の候補。実際には5ヵ所の候補のうちの3ヵ所に1体ずつ出現する
※1……調べると操作キャラクターのHPが完全に回復する

グルグ火山 [illegible]

# 藍の記憶・火を背に惨殺された者

[illegible]備の特殊効果を変更できるようになる。[illegible]るためにも挑戦しておこう。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 54 |
| CHAOS | 170～300 |

## 挑戦可能になる条件

【グルグ火山】「火の追憶」をクリアする

## クリア条件

3体のマスタートンベリを倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 至高のスフィア | 10個 | 15個 | 20個 |
| 至高のマテリア | 10個 | 15個 | 20個 |
| 至高の魔石 | 10個 | 15個 | 20個 |
| 鍛冶師の心得Ⅱ | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |
| **2回目以降** | | | |
| きらめくスフィア | 5個 | 5個 | 10個 |
| きらめくマテリア | 5個 | 5個 | 10個 |
| きらめく魔石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 1個 | 1個 | 1個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 ブラッドソード
- ◎ 大剣 ディフェンダー
- ● 刀 菊一文字
- ◎ 槌 オーガハンマー
- ◎ 斧 破軍星
- ◎ 格闘 タイガーファング
- ● 短剣 ダンシングダガー
- ◎ 槍 ドラグーンランス
- ● 盾 バウンスバックラー
- ◎ 防具 レッドジャケットシリーズ
- ◎ 防具 ダークメイルシリーズ
- ● 防具 シルバークロークシリーズ
- ● 防具 ローグジャケットシリーズ
- ● 防具 ブレイブスーツシリーズ
- ● 防具 ドラゴンメイルシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度CHAOS以外 52～56

難易度CHAOS ミッションレベル －9～＋2

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 [illegible] | 累計 | クリア報酬 初回 | クリア報酬 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 170 | 4 | 4 | アニマの結晶×8 | アニマの結晶×3 |
| 180 | 5 | 9 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv.184)【戦士：91％】、アニマの結晶×5 | アニマの結晶×3 |
| 190 | 6 | 15 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 200 | 6 | 21 | 足 ブレイブブーツ(Lv.203)【戦士：90％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 210 | 7 | 28 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 220 | 14 | 42 | 斧 アビス(Lv.220)【戦士：101％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 230 | 16 | 58 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 240 | 16 | 74 | 脚 ブレイブホーズ(Lv.240)【バーサーカー：99％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 250 | 18 | 92 | アニマの結晶×17 | アニマの結晶×5 |
| 260 | 27 | 119 | 剣 アルテマソード(Lv.262)【バーサーカー：111％】、アニマの結晶×15 | アニマの結晶×7 |
| 270 | 30 | 149 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 280 | 30 | 179 | 胴 ダークメイル(Lv.282)【バーサーカー：104％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 290 | 33 | 212 | アニマの結晶×28 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 245 | 槍 ロンギヌス(Lv.300)【解放者：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 170～210 | 220～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：2個<br>HARD：3個 | 2個 | 3個 | 4個 |

## MAP

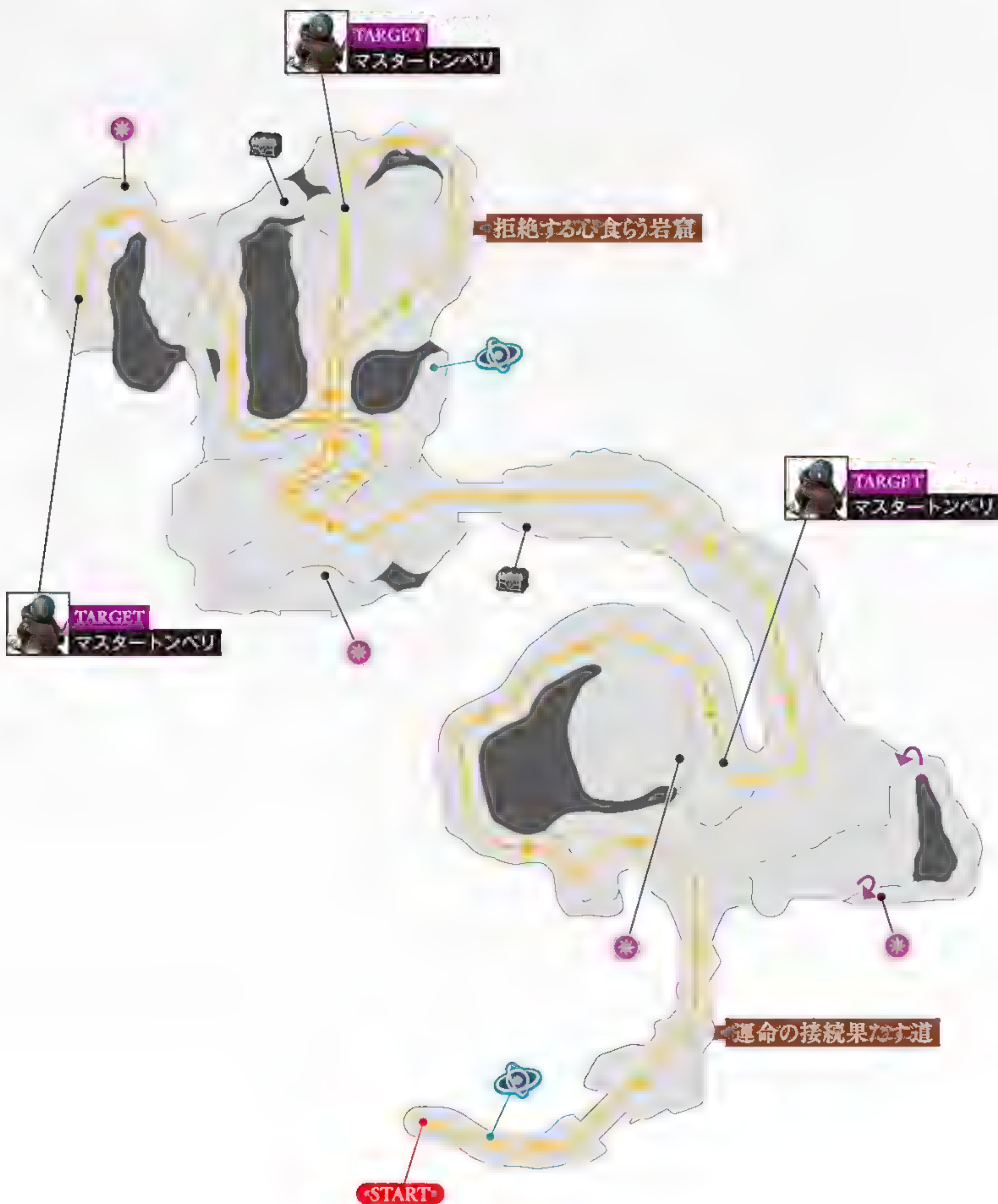
TARGET
マスタートンベリ

拒絶する心食らう岩窟

TARGET
マスタートンベリ

TARGET
マスタートンベリ

運命の接続果たす道

START

グルグ火山　SUB MISSION

# 漆黒の記憶・幻想を晴らす者

マリリスとふたたび戦うミッション。水属性
[illegible]
水属性攻撃を行なえる仲間を連れていき、
ゾナンスでアビリティを使わせるといい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
| --- | --- |
| CHAOS以外 | 84 |
| CHAOS | 185～300 |

## 挑戦可能になる条件

【海底神殿】「水の追憶」をクリアする

## クリア条件

マリリスを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
| --- | --- | --- | --- |
| ▼初回 | | | |
| 勇気の珠 | 10個 | 15個 | 20個 |
| ネオン：ヴォイドナイト開放 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 5個 | 6個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| 勇気の原石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ◎ [剣] ブラッドソード
- ◎ [大剣] ディフェンダー
- ● [刀] 菊一文字
- ● [槌] オーガハンマー
- ◎ [斧] 破軍星
- ● [格闘] タイガーファング
- ◎ [短剣] ダンシングダガー
- ● [槍] ドラグーンランス
- ◎ [盾] バウンスバックラー
- ◎ [防具] ブレイブスーツシリーズ
- ◎ [防具] フェイタルコートシリーズ
- ● [防具] ダークメイルシリーズ
- ● [防具] シルバークロークシリーズ
- ● [防具] ローグジャケットシリーズ
- ● [防具] レッドジャケットシリーズ
- ● [防具] ドラゴンメイルシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 CHAOS以外 | 79～86 |
| --- | --- |
| 難易度 CHAOS | ミッションレベル −9～+2 |

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 185 | 5 | 5 | アニマの結晶×9 | アニマの結晶×3 |
| 195 | 6 | 11 | [大剣] 獅子心王の大剣（Lv.196）【ナイト：96％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 205 | 6 | 17 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 215 | 7 | 24 | [胴] ブレイブスーツ（Lv.216）【ナイト：99％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 225 | 14 | 38 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 235 | 16 | 54 | [腕] ブレイブグローブ（Lv.237）【ナイト：92％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 245 | 16 | 70 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 255 | 18 | 88 | [脚] ブレイブホーズ（Lv.259）【ヴォイドナイト：112％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×5 |
| 265 | 27 | 115 | アニマの結晶×23 | アニマの結晶×7 |
| 275 | 30 | 145 | [足] ブレイブブーツ（Lv.276）【ヴォイドナイト：108％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 285 | 30 | 175 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 295 | 33 | 208 | [盾] アルテマシールド（Lv.296）【ヴォイドナイト：32％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 241 | [剣] アルテマソード（Lv.300）【ヴォイドナイト：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 185～215 | 225～275 | 285～300 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：3個 HARD：4個 | 2個 | 3個 | 4個 |

## MAP

白き霊峰

# 碧の記憶・瘴気に阻まれた者

洞窟内をくだって外に出れば、ターゲットのモルボルと遭遇できる。洞窟の出口の扉を開けるには試練の鍵が必要なので、道中で脇道に入り、宝箱から鍵を回収しておこう。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 58 |
| CHAOS | 170～300 |

## 挑戦可能になる条件

【アースの洞窟】「土の追憶」でメメントメモリーに触れる（→P.181）

## クリア条件

モルボルを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| アニマの破片 | 4個 | 5個 | 6個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの破片 | 6個 | 7個 | 8個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 サンブレード
- ● 大剣 義士の大剣
- ● 刀 白虎
- ● 棍 マジカルメイス
- ◎ 斧 エクリプス
- ◎ 格闘 サベージナックル
- ◎ 短剣 グラディウス
- ● 槍 パルチザン
- ◎ 盾 エスカッション
- ◎ 防具 ローグジャケットシリーズ
- ◎ 防具 求道の道着シリーズ
- ● 防具 レイダープロテクターシリーズ
- ● 防具 ブラックローブシリーズ
- ● 防具 インペリアルコートシリーズ
- ● 防具 ドラゴンメイルシリーズ

### ドロップアイテムの装備レベル

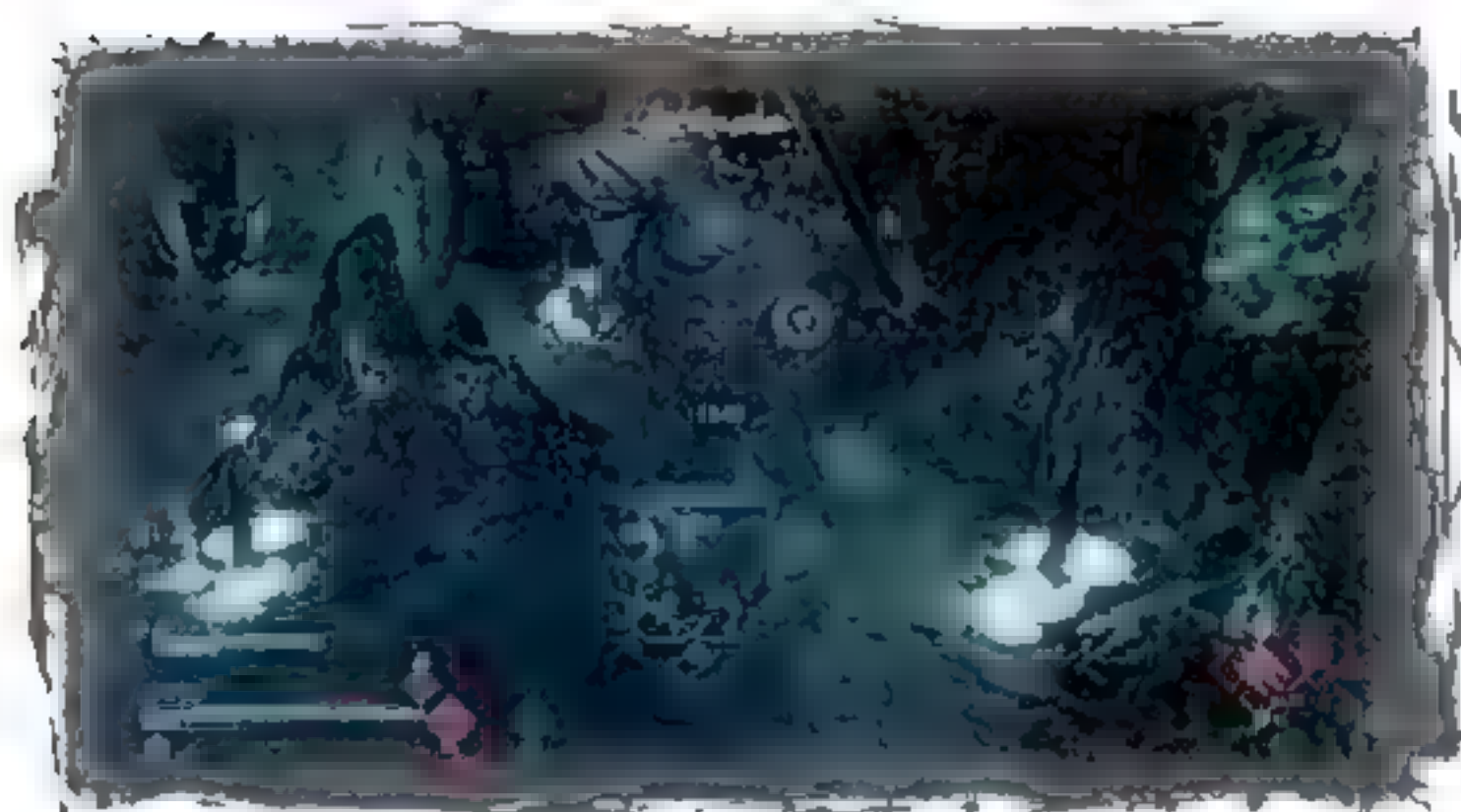
| 難易度 CHAOS以外 | 55～60 |
|---|---|
| 難易度 CHAOS | ミッションレベル －9～＋2 |

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 170 | 4 | 4 | アニマの結晶×10 | アニマの結晶×5 |
| 180 | 5 | 9 | 格闘 ゴッドハンド（Lv.183）【モンク：97％】、アニマの結晶×7 | アニマの結晶×5 |
| 190 | 6 | 15 | アニマの結晶×14 | アニマの結晶×6 |
| 200 | 6 | 21 | 脚 求道の脚衣（Lv.203）【モンク：99％】、アニマの結晶×10 | アニマの結晶×6 |
| 210 | 7 | 28 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×6 |
| 220 | 14 | 42 | 刀 アメノムラクモ（Lv.220）【侍：94％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×7 |
| 230 | 16 | 58 | アニマの結晶×18 | アニマの結晶×7 |
| 240 | 16 | 74 | 胴 インペリアルコート（Lv.243）【侍：92％】、アニマの結晶×12 | アニマの結晶×7 |
| 250 | 18 | 92 | アニマの結晶×20 | アニマの結晶×8 |
| 260 | 27 | 119 | 短剣 回転のこぎり（Lv.260）【シーフ：108％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×10 |
| 270 | 30 | 149 | アニマの結晶×29 | アニマの結晶×12 |
| 280 | 30 | 179 | 脚 インペリアルボトム（Lv.280）【シーフ：108％】、アニマの結晶×20 | アニマの結晶×13 |
| 290 | 33 | 212 | アニマの結晶×32 | アニマの結晶×13 |
| 300 | 33 | 245 | 短剣 グラディウス（Lv.300）【忍者：130％】、アニマの結晶×22 | アニマの結晶×13 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 170 | 180 | 190～200 | 210～230 | 240 | 250～270 | 280～290 | 300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 死刃の安息を捧げた水没洞で、オーガを倒す | 1個 | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：2個<br>HARD：3個 | 3個 | 4個 | 4個 | 5個 | 6個 | 6個 | 7個 | 8個 |

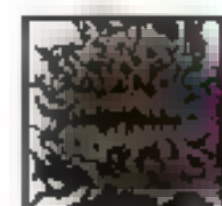
# MAP

START

死刃の安息を捧げた水没洞

試練の鍵

オーガ

TARGET
モルボル

試練の鍵を入手した
あとに通れる

厄災の終結を夢見た銀嶺

アースの洞窟

# 曙の記憶・欲に塗れた者

### ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 68 |
| CHAOS | 175〜300 |

### 挑戦可能になる条件

【機械遺跡】「思い出すということ」でメメントメモリーに触れる(→P.183)

### クリア条件

5ヵ所の宝箱のいずれかからトライデントを入手する

### クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| 槍 トライデント (Lv.69)【ブレイカー：51%】 | ● | ● | ● |
| 短剣 グラディウス (Lv.68)【アサシン：51%】 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 4個 | 7個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| 槍 トライデント (Lv.68)【解放者：49％】 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 7個 | 8個 | 9個 |

### ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 サンブレード
- ● 大剣 義士の大剣
- ● 刀 風切りの刃
- ◎ 槍 鯨の髭
- ◎ 斧 ブローヴァ
- ◎ 格闘 サベージナックル
- ● 短剣 グラディウス
- ◎ 槍 ブリッツランス
- ● 盾 エスカッション
- ◎ 防具 求道の道着シリーズ
- ◎ 防具 明珍胴丸シリーズ
- ● 防具 ローグジャケットシリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 インペリアルコートシリーズ
- ● 防具 ドラゴンメイルシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 CHAOS以外 | 65〜70 | 難易度 CHAOS | ミッションレベル −9〜＋2 |
|---|---|---|---|

### クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 175 | 4 | 4 | アニマの結晶×10 | アニマの結晶×5 |
| 185 | 5 | 9 | 杖 メイスオブゼウス(Lv.187)【赤魔道士：87％】、アニマの結晶×7 | アニマの結晶×5 |
| 195 | 6 | 15 | アニマの結晶×14 | アニマの結晶×6 |
| 205 | 6 | 21 | 胴 明珍胴丸(Lv.206)【赤魔道士：106％】、アニマの結晶×10 | アニマの結晶×6 |
| 215 | 7 | 28 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×6 |
| 225 | 14 | 42 | 剣 アルテマソード(Lv.227)【戦士：97％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×7 |
| 235 | 16 | 58 | アニマの結晶×18 | アニマの結晶×7 |
| 245 | 16 | 74 | 胴 暁のマント(Lv.245)【戦士：104％】、アニマの結晶×12 | アニマの結晶×7 |
| 255 | 18 | 92 | アニマの結晶×20 | アニマの結晶×8 |
| 265 | 27 | 119 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv.268)【解放者：95％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×10 |
| 275 | 30 | 149 | アニマの結晶×29 | アニマの結晶×12 |
| 285 | 30 | 179 | 胴 暁のマント(Lv.285)【解放者：117％】、アニマの結晶×20 | アニマの結晶×13 |
| 295 | 33 | 212 | アニマの結晶×32 | アニマの結晶×13 |
| 300 | 33 | 245 | 格闘 ゴッドハンド(Lv 300)【アサシン：130％】、アニマの結晶×22 | アニマの結晶×13 |

### 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 175〜195 | 205〜225 | 235〜255 | 265〜285 | 295〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：3個<br>HARD：4個 | 4個 | 5個 | 6個 | 7個 | 8個 |

# MAP



※1……石棺を壊したあとに
入手できる

……壊せる壁

アースの洞窟 SUB MISSION

# 漆黒の記憶・生還を望んだ者

リッチと再戦するミッション。リッチに有効な風属性や聖属性のアビリティと、召喚されたダークスケルトンを手早く倒せる砕属性の攻撃を使えるようにしておきたい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 84 |
| CHAOS | 185〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【海底神殿】「水の追憶」をクリアする

## クリア条件

リッチを倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| 探求の珠 | 10個 | 15個 | 20個 |
| アッシュ：タイラント開放 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 5個 | 6個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| 探求の原石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 サンブレード
- ● 大剣 義士の大剣
- ● 刀 風切りの刃
- ◎ 槌 鯨の髭
- ◎ 斧 ブローヴァ
- ◎ 格闘 サベージナックル
- ● 短剣 グラディウス
- ◎ 槍 ブリッツファンス
- ● 盾 ウィザードシールド
- ◎ 防具 求道の道着シリーズ
- ◎ 防具 明珍胴丸シリーズ
- ◎ 防具 暁のマントシリーズ
- ● 防具 ローグジャケットシリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 インペリアルコートシリーズ
- ● 防具 ドラゴンメイルシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

難易度 CHAOS以外 79〜86　難易度 CHAOS ミッションレベル −9〜+2

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 185 | 5 | 5 | アニマの結晶×9 | アニマの結晶×3 |
| 195 | 6 | 11 | 格闘 サベージナックル(Lv.200)【モンク：102％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 205 | 6 | 17 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 215 | 7 | 24 | 胴 求道の道着(Lv.219)【モンク：89％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 225 | 14 | 38 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 235 | 16 | 54 | 腕 求道の手袋(Lv 239)【モンク：93％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 245 | 16 | 70 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 255 | 18 | 88 | 斧 ブローヴァ(Lv.255)【解放者：98％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×5 |
| 265 | 27 | 115 | アニマの結晶×23 | アニマの結晶×7 |
| 275 | 30 | 145 | 脚 暁のボトム(Lv.279)【解放者．104％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 285 | 30 | 175 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 295 | 33 | 208 | 胴 暁のマント(Lv.297)【タイラント：103％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 241 | 格闘 サベージナックル(Lv.300)【タイラント：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 185〜215 | 225〜275 | 285〜300 |
|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：3個<br>HARD：4個 | 2個 | 3個 | 4個 |

## MAP

空への憧憬の回廊

BOSS リッチ

愚者の手記-21-

START

機械遺跡　MISSION

# 碧の記憶・犠牲になった者

一番奥の部屋で、闇の噴出孔から出てくる敵を全滅させればクリアとなる。スイッチで開く扉やエレベーターは、動力装置の電源を入れておかないと作動しない点に注意。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 66 |
| CHAOS | 175〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【機械遺跡】「思い出すということ」をクリアする

## クリア条件

闇の噴出孔をすべて破壊する

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| 刀 源氏の刀（Lv.68）【アサシン：51%】 | ● | ● | ● |
| ジェド　アサシン開放 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 1個 | 4個 | 7個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 7個 | 8個 | 9個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 ウィングエッジ
- ◎ 大剣 バーバリアンソード
- ◎ 刀 源氏の刀
- ● 槌 マギステルクラブ
- ◎ 斧 デストロイヤー
- ◎ 格闘 タイガーファング
- ◎ 短剣 佐助の刀・才蔵の刀
- ● 槍 トライデント
- ● 盾 カイザーシールド
- ◎ 防具 ダークメイルシリーズ
- ◎ 防具 明珍胴丸シリーズ
- ● 防具 シルバークロークシリーズ
- ● 防具 大地の衣シリーズ
- ● 防具 大祓の装束シリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 レッドジャケットシリーズ
- ● 防具 インペリアルコートシリーズ
- ● 防具 ブレイブスーツシリーズ
- ● 防具 求道の道着シリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 CHAOS以外 | 63〜68 | 難易度 CHAOS | ミッションレベル −9〜＋2 |
|---|---|---|---|

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 175 | 4 | 4 | アニマの結晶×10 | アニマの結晶×5 |
| 185 | 5 | 9 | 大剣 獅子心王の大剣（Lv.188）【バーサーカー：100%】、アニマの結晶×7 | アニマの結晶×5 |
| 195 | 6 | 15 | アニマの結晶×14 | アニマの結晶×6 |
| 205 | 6 | 21 | 防具 ダークメイル（Lv.208）【バーサーカー：89%】、アニマの結晶×10 | アニマの結晶×6 |
| 215 | 7 | 28 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×6 |
| 225 | 14 | 42 | 槍 ロンギヌス（Lv.225）【ブレイカー：101%】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×7 |
| 235 | 16 | 58 | アニマの結晶×18 | アニマの結晶×7 |
| 245 | 16 | 74 | 防具 ダークメイル（Lv.247）【ブレイカー：103%】、アニマの結晶×12 | アニマの結晶×7 |
| 255 | 18 | 92 | アニマの結晶×20 | アニマの結晶×8 |
| 265 | 27 | 119 | 格闘 ゴッドハンド（Lv.265）【解放者：107%】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×10 |
| 275 | 30 | 149 | アニマの結晶×29 | アニマの結晶×12 |
| 285 | 30 | 179 | 防具 ダークメイル（Lv.286）【解放者：116%】、アニマの結晶×20 | アニマの結晶×13 |
| 295 | 33 | 212 | アニマの結晶×32 | アニマの結晶×13 |
| 300 | 33 | 245 | 短剣 回転のこぎり（Lv.300）【忍者：130%】、アニマの結晶×22 | アニマの結晶×13 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 175〜185 | 195 | 205〜225 | 235〜245 | 255 | 265〜285 | 295〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 世界巡る旅人が歩んだ歩廊で、ヘビーソルジャーを倒す | 1個 | 1個 | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：3個<br>HARD：4個 | 4個 | 4個 | 5個 | 6個 | 6個 | 7個 | 8個 |

## MAP

動力装置Aを調べたあとに通れる

動力装置A

a

a

START

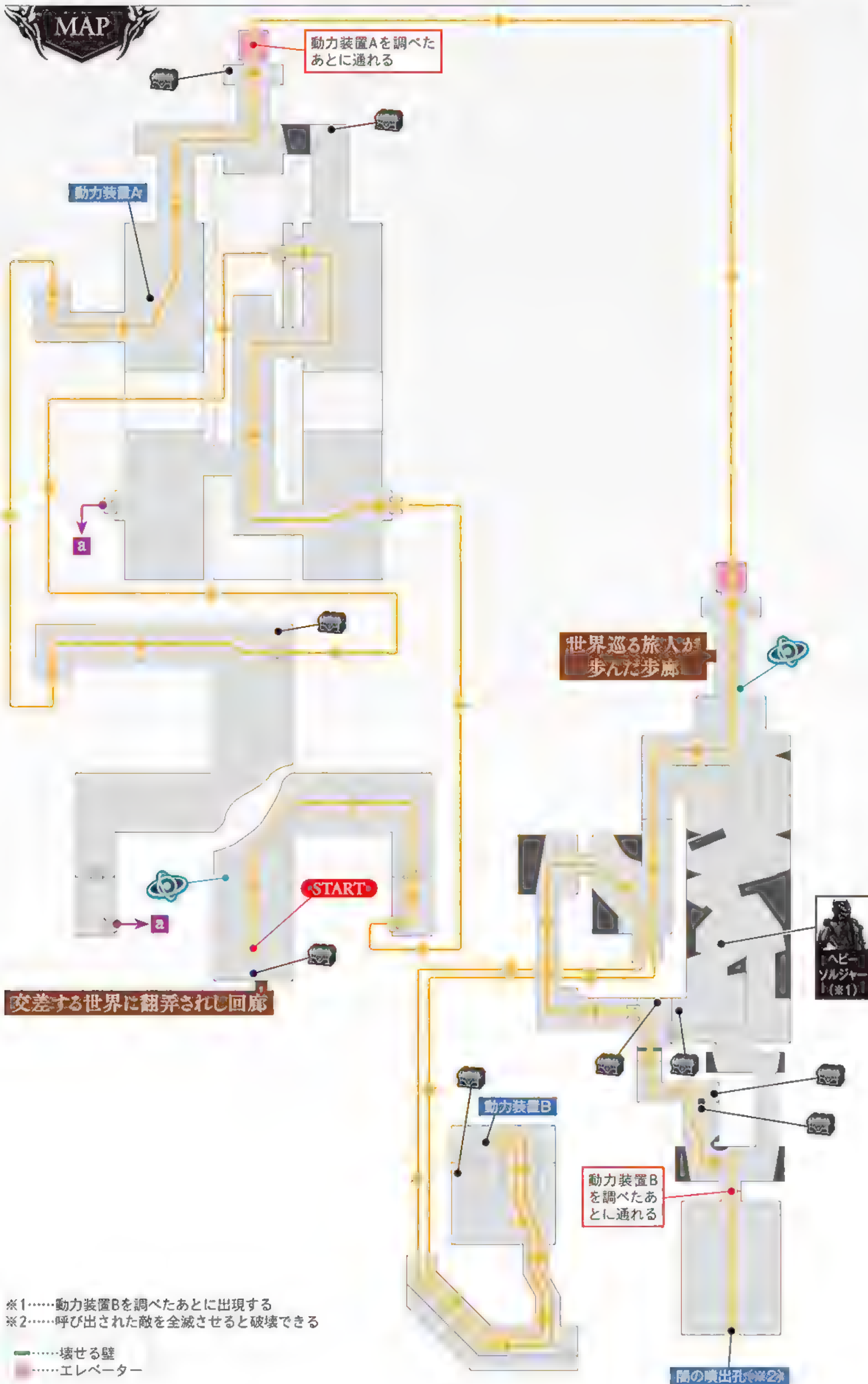
交差する世界に翻弄されし回廊

世界巡る旅人が歩んだ歩廊

ヘビーソルジャー（※1）

動力装置B

動力装置Bを調べたあとに通れる

闇の噴出孔（※2）

※1……動力装置Bを調べたあとに出現する
※2……呼び出された敵を全滅させると破壊できる

……壊せる壁
……エレベーター

海底神殿　SUB MISSION

# 碧の記憶・運命を憎んだ者

[illegible]
が可能。『エアロガ』などを当てて相手を吹き
[illegible]

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 92 |
| CHAOS | 190～300 |

## 挑戦可能になる条件

【古代人の塔】「古代からの計略」をクリアする

## クリア条件

モルボルワーストとヒルギガースを倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| ▼初回 | | | |
| 槍 ハイウィンド（Lv.94）【ブレイカー：68%】 | ● | ● | ● |
| ソフィア：ブレイカー開放 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 6個 | 9個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| アニマの破片 | 9個 | 10個 | 11個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 羅刹の剣
- ● 大剣 英雄の大剣
- ◎ 刀 朱雀村正
- ◎ 棍 マギステルクラブ
- ◎ 斧 ギガントアクス
- ● 格闘 デュエルクロー
- ● 短剣 佐助の刀・才蔵の刀
- ◎ 槍 ハイウィンド
- ● 盾 カイザーシールド
- ◎ 防具 ウィルムメイルシリーズ
- ◎ 防具 大祓の装束シリーズ
- ● 防具 ダークメイルシリーズ
- ● 防具 大地の衣シリーズ
- ● 防具 ドントレスホーバークシリーズ
- ● 防具 黒装束シリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 タイクーンローブシリーズ
- ● 防具 明珍胴丸シリーズ
- ● 防具 ブレイブスーツシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

難易度CHAOS以外　87～94　　難易度CHAOS　ミッションレベル　－9～＋2

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 190 | 6 | 6 | アニマの結晶×14 | アニマの結晶×6 |
| 200 | 6 | 12 | 槍 ロンギヌス（Lv.200）【ブレイカー：104％】、アニマの結晶×10 | アニマの結晶×6 |
| 210 | 7 | 19 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×6 |
| 220 | 14 | 33 | 防具 ウィルムメイル（Lv.224）【ブレイカー：99％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×7 |
| 230 | 16 | 49 | アニマの結晶×18 | アニマの結晶×7 |
| 240 | 16 | 65 | 棍 メイスオブゼウス（Lv.242）【賢者：104％】、アニマの結晶×12 | アニマの結晶×7 |
| 250 | 18 | 83 | アニマの結晶×20 | アニマの結晶×8 |
| 260 | 27 | 110 | 防具 大祓の装束（Lv.261）【賢者：221％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×10 |
| 270 | 30 | 140 | アニマの結晶×29 | アニマの結晶×12 |
| 280 | 30 | 170 | 刀 アメノムラクモ（Lv.284）【アサシン：97％】、アニマの結晶×20 | アニマの結晶×13 |
| 290 | 33 | 203 | アニマの結晶×32 | アニマの結晶×13 |
| 300 | 33 | 236 | 斧 アビス（Lv.300）【解放者：130％】、アニマの結晶×22 | アニマの結晶×13 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 190～200 | 210～230 | 240 | 250～270 | 280～290 | 300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 侵略の願い融けゆく貯水槽で、白のカードキーを入手する | 1個 | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：3個<br>HARD：4個 | 4個 | 5個 | 6個 | 6個 | 7個 | 8個 |

## MAP

虚飾から目覚める途：下層部

START

白のカードキー

サボテンダー

侵略の願い融けゆく貯水槽

サボテンダー

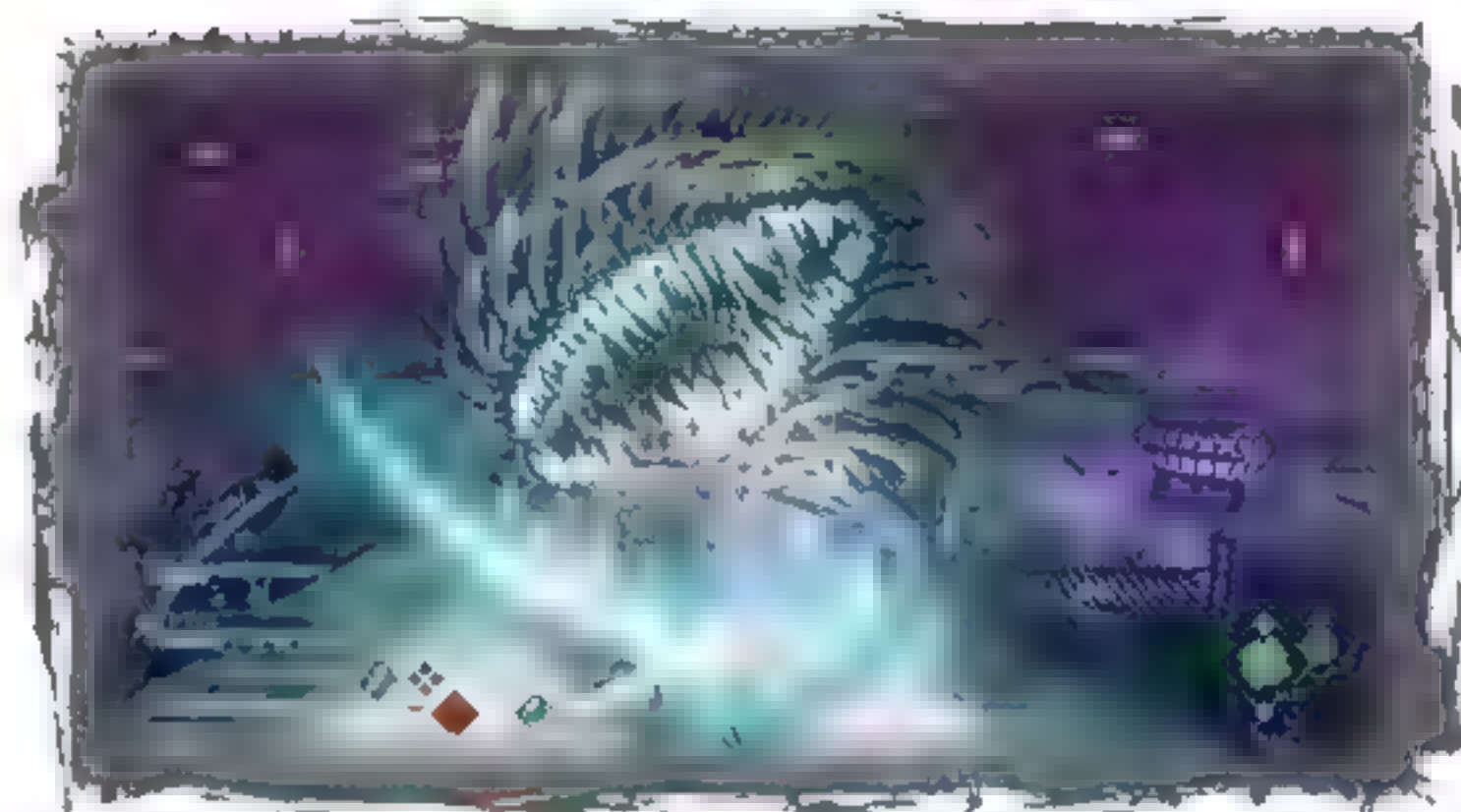
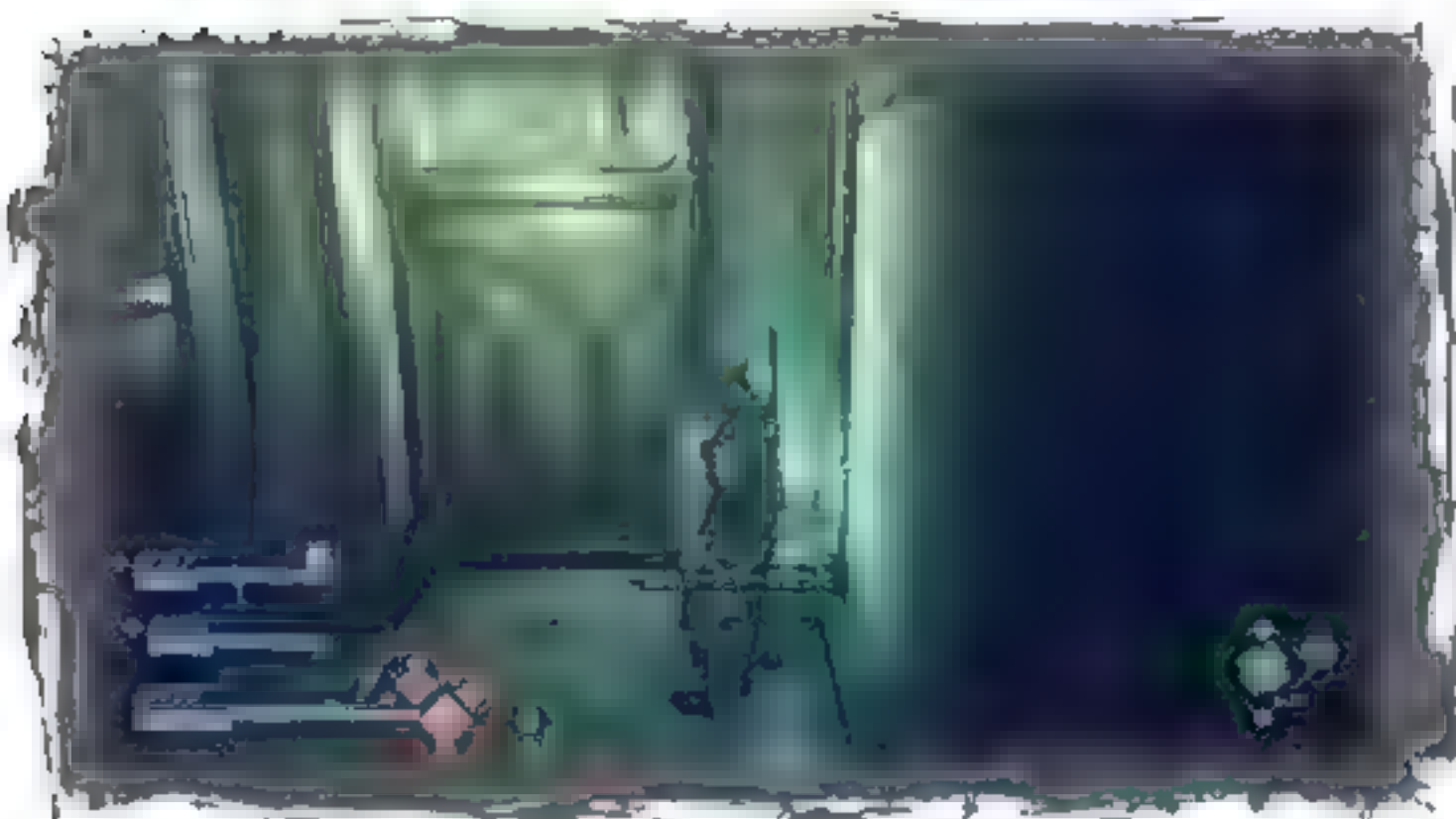
サボテンダー

虚飾から目覚める途：中層部

星蝕みし者たちの船渠

TARGET モルボルワースト

TARGET ヒルギガース

▭……白のカードキーで開けられる扉
↑……矢印の根元側から開けられる扉

## 漆黒の記憶・力に焦がれた者

クラーケンとの再戦を行なうミッション。クラーケンは弱点の雷属性で攻撃すれば比較的 [illegible]

### ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 88 |
| CHAOS | 185～300 |

### 挑戦可能になる条件

【海底神殿】「水の追憶」をクリアする

### クリア条件

クラーケンを倒す

### クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 | | |
|---|---|---|---|
| | STORY | ACTION | HARD |
| ▼初回 | | | |
| 希望の珠 | 10個 | 15個 | 20個 |
| ジェド：忍者開放 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 6個 | 7個 |
| ▼2回目以降 | | | |
| 希望の原石 | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

### ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ◎ 剣 羅刹の剣
- ● 大剣 英雄の大剣
- ◎ 刀 朱雀村正
- ● 槌 マギステルクラブ
- ● 斧 ブローヴァ
- ◎ 格闘 デュエルクロー
- ◎ 短剣 佐助の刀・才蔵の刀
- ◎ 槍 ハイウィンド
- ● 盾 カイザーシールド
- ◎ 防具 ドントレスホーバークシリーズ
- ◎ 防具 修羅の装束シリーズ
- ● 防具 ダークメイルシリーズ
- ● 防具 大地の衣シリーズ
- ● 防具 大蔵の装束シリーズ
- ● 防具 黒装束シリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 明珍胴丸シリーズ
- ● 防具 ブレイブスーツシリーズ
- ● 防具 ウィルムメイルシリーズ

▼ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 CHAOS以外 | 83～90 | 難易度 CHAOS | ミッションレベル －9～＋2 |
|---|---|---|---|

### クリア報酬(難易度CHAOS)

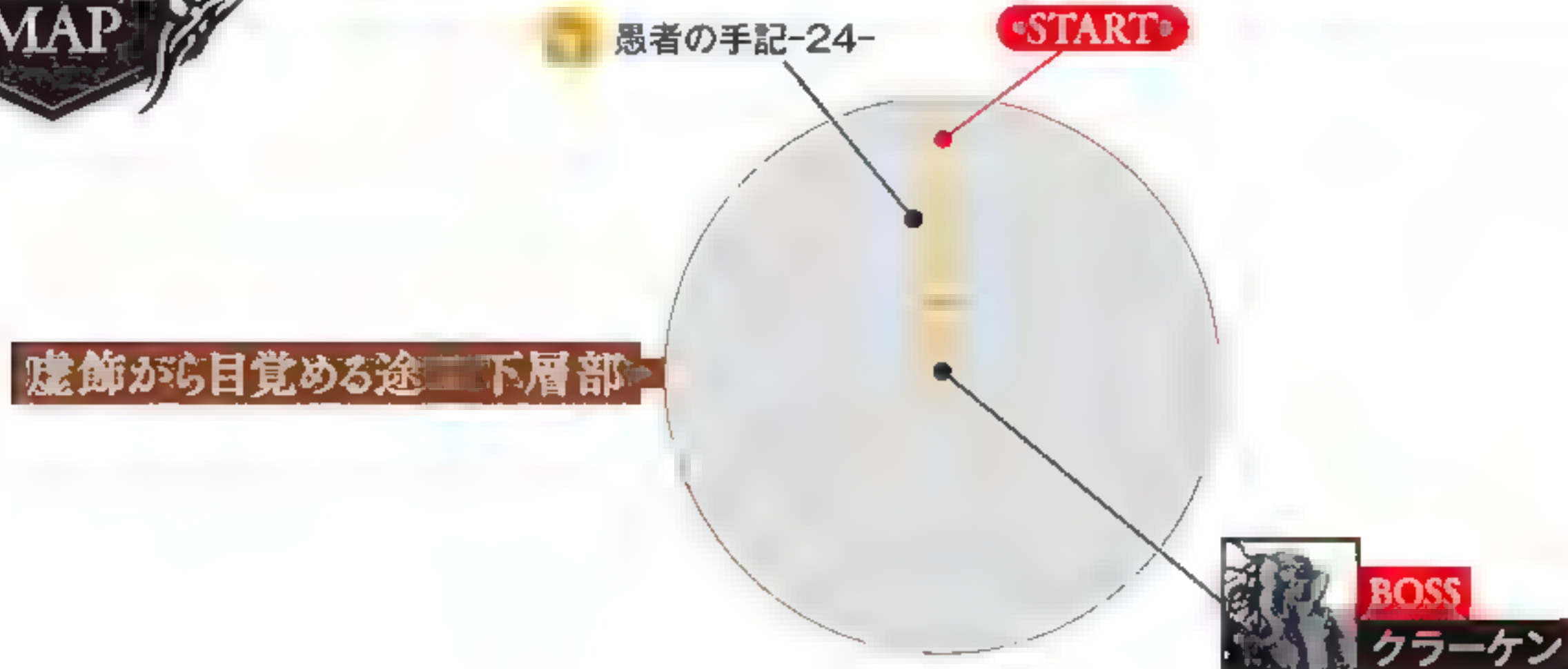
| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 | | クリア報酬 | |
|---|---|---|---|---|
| | 必要数 | 累計 | 初回 | 2回目以降 |
| 185 | 5 | 5 | アニマの結晶×9 | アニマの結晶×3 |
| 195 | 6 | 11 | 短剣 佐助の刀・才蔵の刀(Lv.197)【シーフ：92％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 205 | 6 | 17 | アニマの結晶×12 | アニマの結晶×4 |
| 215 | 7 | 24 | 胴 修羅の装束(Lv.215)【シーフ：100％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 225 | 14 | 38 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 235 | 16 | 54 | 刀 朱雀村正(Lv.238)【忍者：97％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 245 | 16 | 70 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 255 | 18 | 88 | 頭 修羅の頭巾(Lv.257)【忍者：95％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×5 |
| 265 | 27 | 115 | アニマの結晶×23 | アニマの結晶×7 |
| 275 | 30 | 145 | 腕 修羅の手甲(Lv.277)【忍者：111％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 285 | 30 | 175 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 295 | 33 | 208 | 短剣 佐助の刀・才蔵の刀(Lv.295)【アサシン：115％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 241 | 腕 修羅の手甲(Lv.300)【アサシン：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

### 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 185～215 | 225～275 | 285～300 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：3個<br>HARD：4個 | 2個 | 3個 | 4個 |

### MAP

愚者の手記-24-
START
建飾から目覚める途 下層部
BOSS
クラーケン

古代人の塔

# 藍の記憶・あと一歩だった者

報酬の鍛冶師の心得Ⅲを入手すると、装備に付いているジョブ適性を強化可能になる。ミッションはやや難しいため、平均装備レベルを十分に上げて挑みたい。

### ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 120 |
| CHAOS | 210～300 |

### 挑戦可能になる条件

【闇の大陸】「愚者の悲嘆」でメメントメモリーに触れる(→P.193)

### クリア条件

5体のマスタートンベリを倒す

### クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| ヴォイドナイトの証 | 2個 | 3個 | 4個 |
| 鍛冶師の心得Ⅲ | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 11個 | 14個 |
| **2回目以降** | | | |
| ダイヤプレート | 5個 | 5個 | 10個 |
| ダイヤメダル | 5個 | 5個 | 10個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

### ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 アクセラレーター
- ◎ 大剣 エクスカリバー
- ● 刀 妖刀龍
- ◎ 棍 ウィザードロッド
- ● 斧 ソウルイーター
- ◎ 格闘 地獄の爪
- ◎ 短剣 ゾーリンシェイプ
- ● 槍 ウィンドスピア
- ● 盾 英雄の盾
- ◎ 防具 暁のマントシリーズ
- ◎ 防具 タイクーンローブシリーズ
- ◎ 防具 修羅の装束シリーズ
- ◎ 防具 フェイタルコートシリーズ
- ● 防具 大地の衣シリーズ
- ● 防具 ドントレスホーバークシリーズ
- ● 防具 大祓の装束シリーズ
- ● 防具 黒装束シリーズ
- ● 防具 ダスクジャケットシリーズ
- ● 防具 勇士のコートシリーズ
- ● 防具 ウィルムメイルシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度 CHAOS以外 115～122　難易度 CHAOS ミッションレベル −9～+2

### クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 210 | 7 | 7 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 220 | 14 | 21 | 棍 メイスオブゼウス(Lv.220)【賢者：92%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 230 | 16 | 37 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 240 | 16 | 53 | 防具 フェイタルコート(Lv.244)【解放者：96%】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 250 | 18 | 71 | アニマの結晶×17 | アニマの結晶×5 |
| 260 | 27 | 98 | 刀 アメノムラクモ(Lv.260)【輪廻の戦士：96%】、アニマの結晶×15 | アニマの結晶×7 |
| 270 | 30 | 128 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 280 | 30 | 158 | 防具 暁のマント(Lv.281)【輪廻の戦士：109%】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 290 | 33 | 191 | アニマの結晶×28 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 224 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv.300)【輪廻の戦士：130%】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

### 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 210 | 220～240 | 250～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3階：希望を担いし冒険者の間を訪れる | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION：3個<br>HARD：4個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

不夜城

# 緋の記憶・暗黒に堕ちた者

エレベーターを動かすには、庭園で手に入る夜空の鍵が必要になる。最奥部の闇の噴出孔からは、アーリマンやマスタートンベリといった強敵が現れるので、心してかかろう。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 104 |
| CHAOS | 195〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【不夜城】「廻る者たちの故郷」をクリアする

## クリア条件

2ヵ所の闇の噴出孔をすべて破壊する

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 大剣 デュランダル(Lv.106)【パラディン:76%】 | ● | ● | ● |
| ネオン:パラディン開放 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 6個 | 9個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの破片 | 9個 | 10個 | 11個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ◎ 剣 エンハンスソード
- ◎ 大剣 デュランダル
- ◎ 刀 正宗
- ● 棍 トールハンマー
- ● 斧 オーガキラー
- ● 格闘 ソニックナックル
- ◎ 短剣 リッパーナイフ
- ● 槍 グローランス
- ● 盾 プリトウェン
- ◎ 防具 勇士のコートシリーズ
- ◎ 防具 ガラントスーツシリーズ
- ● 防具 ドントレスホーバークシリーズ
- ● 防具 フェイタルコートシリーズ
- ● 防具 ブランダラジャケットシリーズ
- ● 防具 ダスクジャケットシリーズ
- ● 防具 ウィルムメイルシリーズ
- ● 防具 拳聖の道着シリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度 CHAOS以外 99〜106　難易度 CHAOS ミッションレベル −9〜+2

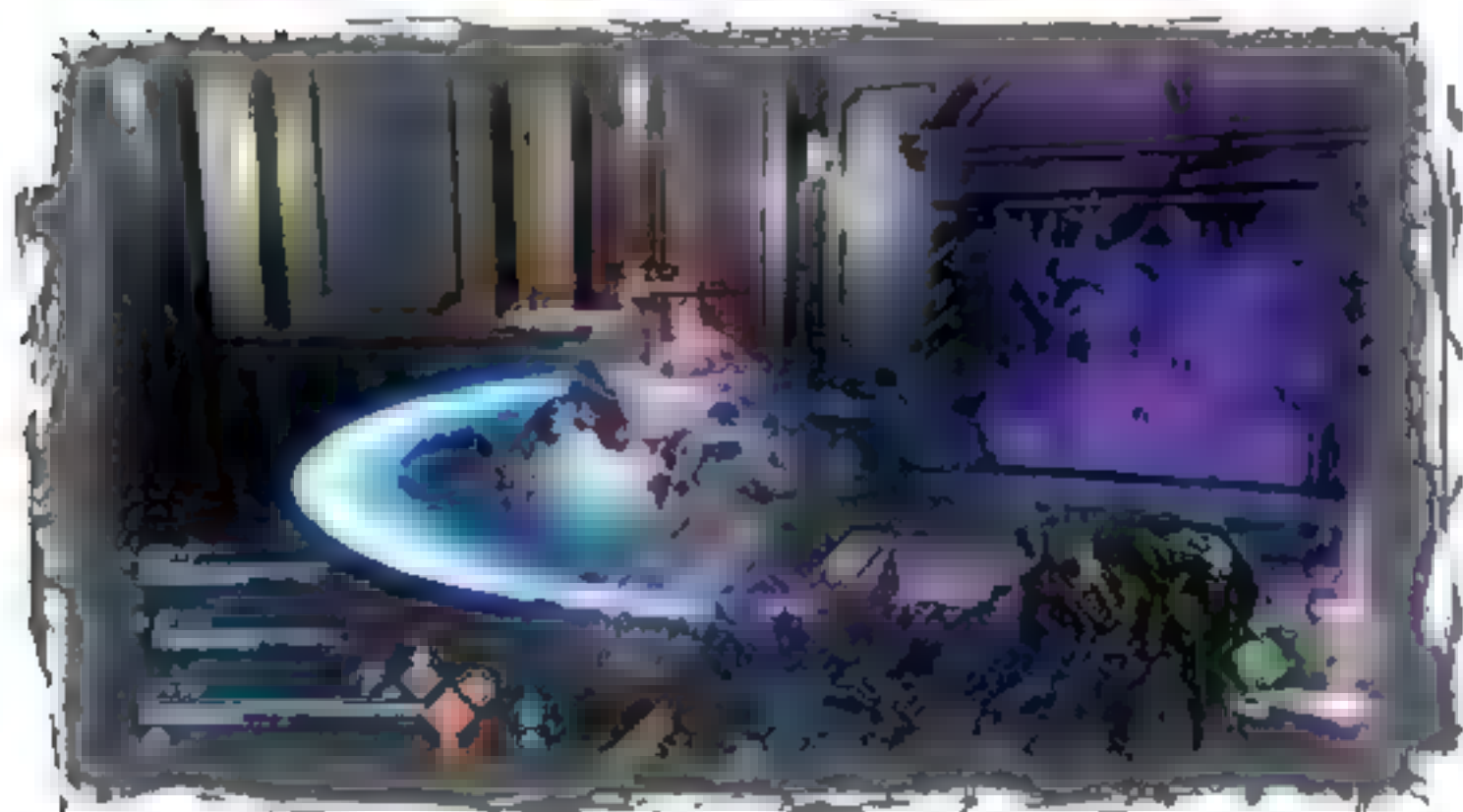
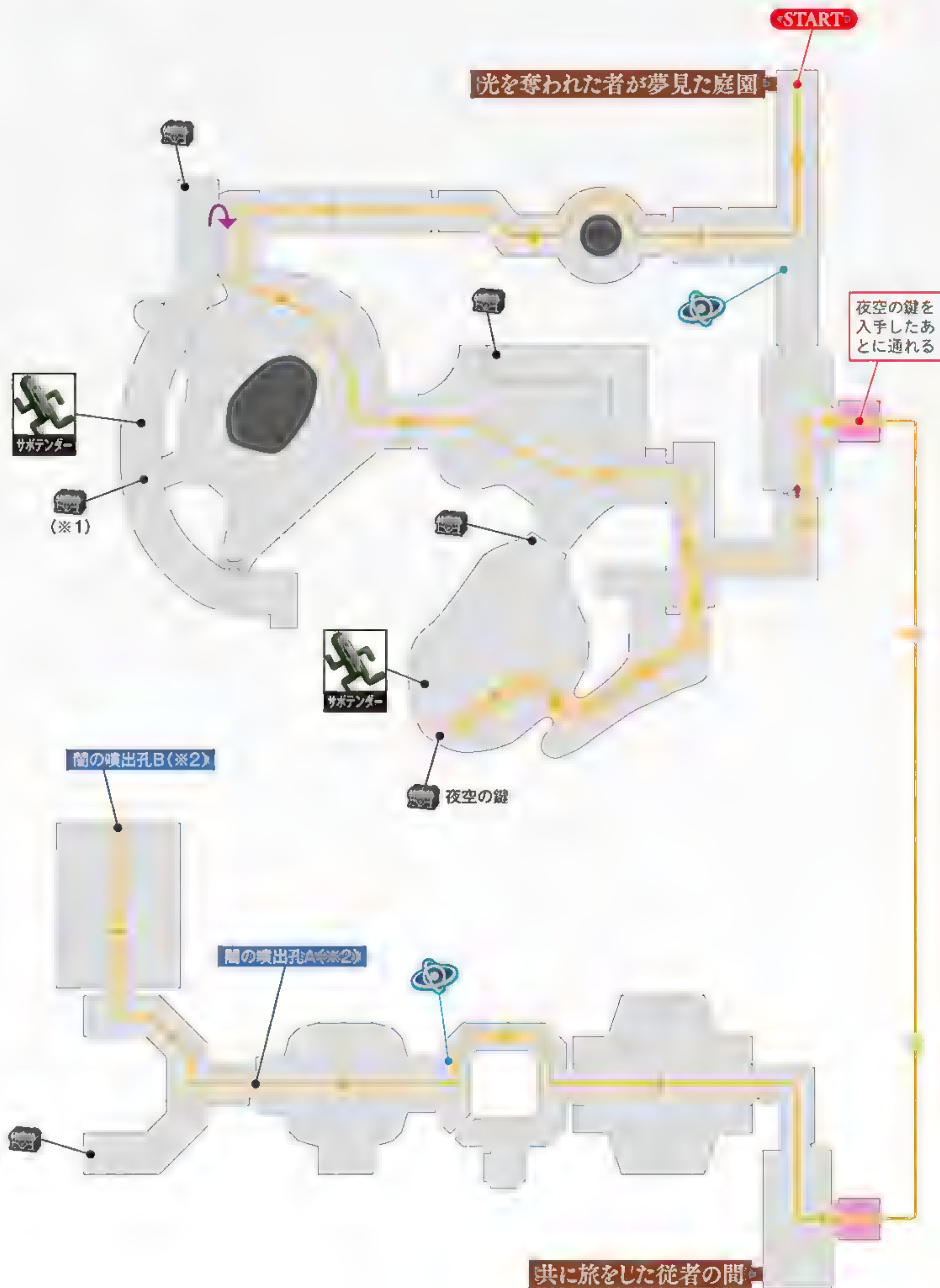
## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 195 | 6 | 6 | アニマの結晶×14 | アニマの結晶×6 |
| 205 | 6 | 12 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv 208)【解放者:89%】、アニマの結晶×10 | アニマの結晶×6 |
| 215 | 7 | 19 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×6 |
| 225 | 14 | 33 | 防 ガラントスーツ(Lv.230)【解放者:92%】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×7 |
| 235 | 16 | 49 | アニマの結晶×18 | アニマの結晶×7 |
| 245 | 16 | 65 | 短剣 回転のこぎり(Lv.250)【アサシン:106%】、アニマの結晶×12 | アニマの結晶×7 |
| 255 | 18 | 83 | アニマの結晶×20 | アニマの結晶×8 |
| 265 | 27 | 110 | 防 ガラントホーズ(Lv.267)【アサシン:104%】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×10 |
| 275 | 30 | 140 | アニマの結晶×29 | アニマの結晶×12 |
| 285 | 30 | 170 | 剣 アルテマソード(Lv.288)【パラディン:101%】、アニマの結晶×20 | アニマの結晶×13 |
| 295 | 33 | 203 | アニマの結晶×32 | アニマの結晶×13 |
| 300 | 33 | 236 | 防 勇士のコート(Lv.300)【パラディン:130%】、アニマの結晶×22 | アニマの結晶×13 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 195 | 205〜225 | 235〜245 | 255 | 265〜285 | 295〜300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 共に旅をした従者の間で、闇の噴出孔Bから出現するマスタートンベリを倒す | 1個 | 2個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION:3個<br>HARD:4個 | 4個 | 5個 | 6個 | 6個 | 7個 | 8個 |

# MAP

START
光を奪われた者が夢見た庭園
夜空の鍵を入手したあとに通れる
サボテンダー
（※1）
サボテンダー
夜空の鍵
闇の噴出孔B（※2）
闇の噴出孔A（※2）
共に旅をした従者の間

※1……足場の下にある
※2……呼び出された敵を全滅させると破壊できる

……矢印の根元側から開けられる扉
……エレベーター

不夜城

# 曙の記憶・償おうとした者

各階で魔力タンクがある部屋に着いたら、ま [illegible]

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
| --- | --- |
| CHAOS以外 | 106 |
| CHAOS | 195～300 |

## 挑戦可能になる条件

【不夜城】「廻る者たちの故郷」をクリアする

## クリア条件

特定の宝箱からオーガキラーを入手する

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | STORY | ACTION | HARD |
| --- | --- | --- | --- |
| **初回** | | | |
| 斧 オーガキラー(Lv.108)【解放者：77％】 | ● | ● | ● |
| アッシュ：解放者開放 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 9個 |
| **2回目以降** | | | |
| 斧 オーガキラー(Lv 103)【暗黒騎士：70％】 | ● | ● | ● |
| アニマの破片 | 9個 | 10個 | 11個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 エンハンスソード
- ● 大剣 エクスカリバー
- ● [illegible] 妖刀[illegible]
- ◎ 棍 トールハンマー
- ◎ 斧 ギガントアクス
- ◎ 格闘 カイザーナックル
- ● 短剣 降竜・伏虎
- ● 槍 グローフンス
- ◎ 盾 ブリトウェン
- ◎ 防具 ダスクジャケットシリーズ
- ◎ 防具 拳聖の道着シリーズ
- ● 防具 ドントレスホーバークシリーズ
- ● 防具 暁のマントシリーズ
- ● 防具 ブランダラジャケットシリーズ
- ● 防具 勇士のコートシリーズ
- ● 防具 ガラントスーツシリーズ
- ● 防具 ウィルムメイルシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度CHAOS以外 101～108　難易度CHAOS ミッションレベル −9～＋2

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 195 | 6 | 6 | アニマの結晶×14 | アニマの結晶×6 |
| 205 | 6 | 12 | 刀 アメノムラクモ(Lv.210)【ブレイカー：93％】、アニマの結晶×10 | アニマの結晶×6 |
| 215 | 7 | 19 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×6 |
| 225 | 14 | 33 | 足 ガラントブーツ(Lv.225)【ブレイカー：107％】、アニマの結晶×11 | アニマの結晶×7 |
| 235 | 16 | 49 | アニマの結晶×18 | アニマの結晶×7 |
| 245 | 16 | 65 | 格闘 ゴッドハンド(Lv.248)【忍者：93％】、アニマの結晶×12 | アニマの結晶×7 |
| 255 | 18 | 83 | アニマの結晶×20 | アニマの結晶×8 |
| 265 | 27 | 110 | 頭 ガラントヘルム(Lv.270)【忍者：99％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×10 |
| 275 | 30 | 140 | アニマの結晶×29 | アニマの結晶×12 |
| 285 | 30 | 170 | 盾 アルテマシールド(Lv.290)【パラディン：33％】、アニマの結晶×20 | アニマの結晶×13 |
| 295 | 33 | 203 | アニマの結晶×32 | アニマの結晶×13 |
| 300 | 33 | 236 | 剣 アルテマソード(Lv.300)【パラディン：130％】、アニマの結晶×22 | アニマの結晶×13 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 195 | 205～225 | 235～255 | 265～285 | 295～300 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：3個<br>HARD：4個 | 4個 | 5個 | 6個 | 7個 | 8個 |

# MAP

START

共に旅をした従者の間

赤の魔力タンク

愚者の手記-32-

オーガキラー

救済と裏切りの門口

青の魔力タンク

……青の魔力タンクを壊したあとに通れる障壁
……赤の魔力タンクを壊したあとに通れる障壁
……矢印の根元側から開けられる扉
……近くにあるエレメントカプセルを爆発させると壊せるゆがんだ扉
……エレベーター

闇の大陸　SUB MISSION

# 漆黒の記憶・魂の輝きを求める者

3体のボスと連続で戦うミッション。ドラゴ[illegible]には雷属性の攻撃が効果的なので、賢者やタ[illegible]

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
| --- | --- |
| CHAOS以外 | 123 |
| CHAOS | 210～300 |

## 挑戦可能になる条件

【カオス神殿】「終末に現れし戦士」をクリアする

## クリア条件

ドラゴンゾンビ、クレイクロウ、鉄巨人を倒す

## クリア報酬（難易度CHAOS以外）

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
| --- | --- | --- | --- |
| **初回** | | | |
| アニマの結晶 | 2個 | 3個 | 4個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの結晶 | 1個 | 1個 | 2個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

## ドロップアイテム（難易度CHAOS共通のものはP.160を参照）

- ● 剣 エンハンスソード
- ◎ 大剣 ラグナロク
- ◎ 刀 青龍
- ● 棍 ウィザードロッド
- ◎ 斧 アヴェンジャー
- ● 格闘 マーベリック
- ● 短剣 ゾーリンシェイプ
- ◎ 槍 グングニル
- ● 盾 イージスの盾
- ◎ 防具 暁のマントシリーズ
- ◎ 防具 タイクーンローブシリーズ
- ◎ 防具 修羅の装束シリーズ
- ◎ 防具 フェイタルコートシリーズ
- ● 防具 アビスメイルシリーズ
- ● 防具 ブランダラジャケットシリーズ
- ● 防具 ダスクジャケットシリーズ
- ● 防具 勇士のコートシリーズ
- ● 防具 源氏の鎧シリーズ
- ● 防具 拳聖の道着シリーズ

ドロップアイテムの装備レベル

| 難易度 CHAOS以外 | 117～126 | 難易度 CHAOS | ミッションレベル －10～＋3 |
| --- | --- | --- | --- |

## クリア報酬（難易度CHAOS）

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 210 | 7 | 7 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 220 | 14 | 21 | 斧 アビス(Lv.222)【輪廻の戦士：94％】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 230 | 16 | 37 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 240 | 16 | 53 | 胴 フェイタルコート(Lv.243)【輪廻の戦士：94％】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 250 | 18 | 71 | アニマの結晶×17 | アニマの結晶×5 |
| 260 | 27 | 98 | 腕 フェイタルガード(Lv.261)【輪廻の戦士：94％】、アニマの結晶×15 | アニマの結晶×7 |
| 270 | 30 | 128 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 280 | 30 | 158 | 頭 フェイタルバンデージ(Lv.280)【輪廻の戦士：110％】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 290 | 33 | 191 | アニマの結晶×28 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 224 | 脚 フェイタルクウィス(Lv.300)【輪廻の戦士：130％】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数（難易度がCHAOS以外のとき） | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数（難易度がCHAOSのとき） 210 | 220～270 | 280～300 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：3個<br>HARD：4個 | 2個 | 3個 | 4個 |

## MAP

BOSS 1 ドラゴンゾンビ
BOSS 2 クレイクロウ
BOSS 3 鉄巨人
破壊を願う道化の大道
START
愚者の手記-37-

??? SUB MISSION

# 漆黒の記憶・闘争願いし者

矢継ぎ早に現れる大量の敵を全滅させる必要がある。対処が容易な相手から倒して敵の数を減らしつつ、ブレイクしやすい敵の群れに対しては、チェインバーストも狙うといい。

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 130 |
| CHAOS | 210〜300 |

## 挑戦可能になる条件

【カオス神殿】「終末に現れし戦士」をクリアする

## クリア条件

51体の敵を倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 鎧 フェイタルコート(Lv.132)【解放者:93%】 | ● | ● | ● |
| 鎧 フェイタルクウイス(Lv.132)【ブレイカー:93%】 | ● | ● | ● |
| アニマの結晶 | 2個 | 3個 | 4個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの結晶 | 1個 | 1個 | 2個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 セイブザクイーン
- ◎ 大剣 ラグナロク
- ◎ 刀 正宗
- ● 棒 ウィザードロッド
- ◎ 斧 ソウルイーター
- ● 格闘 地獄の爪
- ● 短剣 ゾーリンシェイプ
- ◎ 槍 グングニル
- ● 盾 イージスの盾
- ◎ 防具 暁のマントシリーズ
- ◎ 防具 タイクーンローブシリーズ
- ◎ 防具 修羅の装束シリーズ
- ◎ 防具 フェイタルコートシリーズ
- ● 防具 ブランダラジャケットシリーズ
- ● 防具 ダスクジャケットシリーズ
- ● 防具 勇士のコートシリーズ
- ● 防具 ガラントスーツシリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

| 難易度 CHAOS以外 | 122〜135 |
|---|---|
| 難易度 CHAOS | ミッションレベル −12〜+5 |

## クリア報酬(難易度CHAOS)

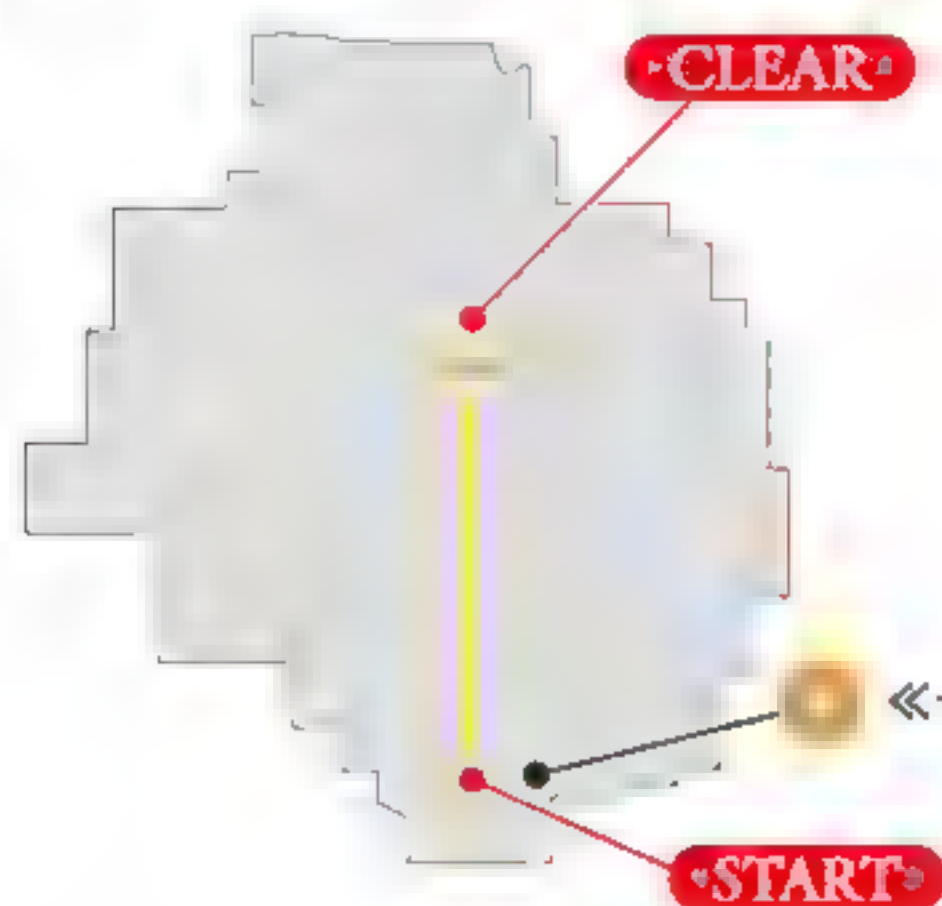
| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 210 | 7 | 7 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 220 | 14 | 21 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv.225)【解放者:100%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 230 | 16 | 37 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 240 | 16 | 53 | 格闘 ゴッドハンド(Lv.241)【タイラント:109%】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 250 | 18 | 71 | アニマの結晶×17 | アニマの結晶×5 |
| 260 | 27 | 98 | 短剣 回転のこぎり(Lv.265)【アサシン:108%】、アニマの結晶×15 | アニマの結晶×7 |
| 270 | 30 | 128 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 280 | 30 | 158 | 槌 メイスオブゼウス(Lv.280)【賢者:115%】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 290 | 33 | 191 | アニマの結晶×28 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 224 | 盾 アルテマシールド(Lv.300)【パラディン:39%】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 210 | 220〜240 | 250〜270 | 280〜300 |
|---|---|---|---|---|---|
| モルボルワーストを倒す(※1) | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| アエーシュマを倒す(※1) | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マッドギガースを倒す(※1) | 1個 | 2個 | 2個 | 3個 | 3個 |
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY & ACTION:3個<br>HARD:4個 | 2個 | 3個 | 3個 | 4個 |

※1……ミッションに再挑戦しなくても条件を満たすたびに入手できる

## MAP

CLEAR
≪セントラルからの報告≫
START

※このミッションで出現する大半のエネミーはブレイクが通常よりも低く、一部の強めのエネミーはHPとブレイクが通常よりも高い(ただし、部位のHPは通常と同じ)。詳細は下の表を参照

| エネミー | パラメータのちがい HP | ブレイク |
|---|---|---|
| モルボルワースト | 2倍 | 2倍 |
| カースグリフ | 1.5倍 | 1.5倍 |
| アエーシュマ | 2倍 | 2倍 |
| ニュートロン | 1.5倍 | 1.5倍 |
| マッドギガース | 3倍 | 3倍 |
| (上記以外) | (変化なし) | 0.6倍 |

???　SUB MISSION

# 漆黒の記憶・導く者たち

物語で重要な役割を果たしたボスと、3連戦を[illegible]攻撃を[illegible]ドで受け止めてMPを回復しながら、ア[illegible]

## ミッションレベル

| 難易度 | ミッションレベル |
|---|---|
| CHAOS以外 | 135 |
| CHAOS | 210～300 |

## 挑戦可能になる条件

【闇の大陸】「漆黒の記憶・魂の輝きを求める者」をクリアする

## クリア条件

カオスとなる者、アストス(アルテマウェポンオリジン)、混沌の闇を倒す

## クリア報酬(難易度CHAOS以外)

| クリア報酬 | 難易度 STORY | ACTION | HARD |
|---|---|---|---|
| **初回** | | | |
| 剣 羅刹の剣(Lv.137)【解放者&暗黒騎士：85%】 | ● | ● | ● |
| 刀 朱雀村正(Lv.137)【ブレイカー：95%】 | ● | ● | ● |
| アニマの結晶 | 2個 | 3個 | 4個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |
| **2回目以降** | | | |
| アニマの結晶 | 1個 | 1個 | 2個 |
| アニマの破片 | 2個 | 2個 | 2個 |

## ドロップアイテム(難易度CHAOS共通のものはP.160を参照)

- ● 剣 セイブザクイーン
- ◎ 大剣 ラグナロク
- ◎ 刀 青龍
- ● 杖 ウィザードロッド
- ◎ 斧 アヴェンジャー
- ◎ 格闘 地獄の爪
- ● 短剣 ゾーリンシェイプ
- ● 槍 グングニル
- ● 盾 イージスの盾
- ◎ 防具 暁のマントシリーズ
- ◎ 防具 タイクーンローブシリーズ
- ◎ 防具 修羅の装束シリーズ
- ◎ 防具 フェイタルコートシリーズ
- ● 防具 アビスメイルシリーズ
- ● 防具 ホワイトローブシリーズ
- ● 防具 明珍胴丸シリーズ
- ● 防具 拳聖の道着シリーズ

**ドロップアイテムの装備レベル**

難易度CHAOS以外 127～140　難易度CHAOS ミッションレベル －12～＋5

## クリア報酬(難易度CHAOS)

| ミッションレベル | 開放に必要なアニマの結晶の数 必要数 | 累計 | クリア報酬 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|---|
| 210 | 7 | 7 | アニマの結晶×13 | アニマの結晶×4 |
| 220 | 14 | 21 | 剣 アルテマソード(Lv.225)【ヴォイドナイト：108%】、アニマの結晶×8 | アニマの結晶×4 |
| 230 | 16 | 37 | アニマの結晶×15 | アニマの結晶×4 |
| 240 | 16 | 53 | 槍 ロンギヌス(Lv.243)【ブレイカー：93%】、アニマの結晶×9 | アニマの結晶×4 |
| 250 | 18 | 71 | アニマの結晶×17 | アニマの結晶×5 |
| 260 | 27 | 98 | 刀 アメノムラクモ(Lv.264)【忍者：113%】、アニマの結晶×15 | アニマの結晶×7 |
| 270 | 30 | 128 | アニマの結晶×26 | アニマの結晶×9 |
| 280 | 30 | 158 | 斧 アビス(Lv.285)【暗黒騎士：115%】、アニマの結晶×16 | アニマの結晶×9 |
| 290 | 33 | 191 | アニマの結晶×28 | アニマの結晶×9 |
| 300 | 33 | 224 | 大剣 獅子心王の大剣(Lv.300)【輪廻の戦士：130%】、アニマの結晶×18 | アニマの結晶×9 |

## 条件を満たしたときに入手できるアニマの破片やアニマの結晶の数

| 条件 | 入手できるアニマの破片の数(難易度がCHAOS以外のとき) | ミッションレベルごとの入手できるアニマの結晶の数(難易度がCHAOSのとき) 210 | 220～270 | 280～300 |
|---|---|---|---|---|
| マルチプレイで自分がゲストで参加してクリアする | STORY＆ACTION：3個<br>HARD：4個 | 2個 | 3個 | 4個 |

## MAP

BOSS 1 カオスとなる者
BOSS 2 アストス
BOSS 3 混沌の闇
START

# ANSWER
## from CREATORS

回答者

ディレクター
**井上大輔**
(スクウェア・エニックス)

ディレクター
**隈部宣道**
(コーエーテクモゲームス)

### アクションゲームとして成立させるために主軸としたテーマは何ですか?

**井上**◉ほかのFF作品とは異なるスピード感です。昨今のFFはアクションのスピードが速く、ある意味でスタイリッシュに戦い、敵に何もさせずに攻撃しつづけるようなイメージだったので、その部分を差別化するために、「地に足をつけ、泥くさくても目の前の敵を粉砕していくような人物が主役のアクションにしたい」というお願いをしたのを覚えています。

**隈部**◉カオスへと至るジャックのストーリー性をアクションでも体感できるように意識しました。『ディシディアFF(アーケード版)』のガーランドの固有能力『ソウルオブカオス』と同様に、敵を攻撃することで自身が強化されていき、気持ち良く敵を蹂躙できるハデなアクションに仕上げることを主眼に制作しています。

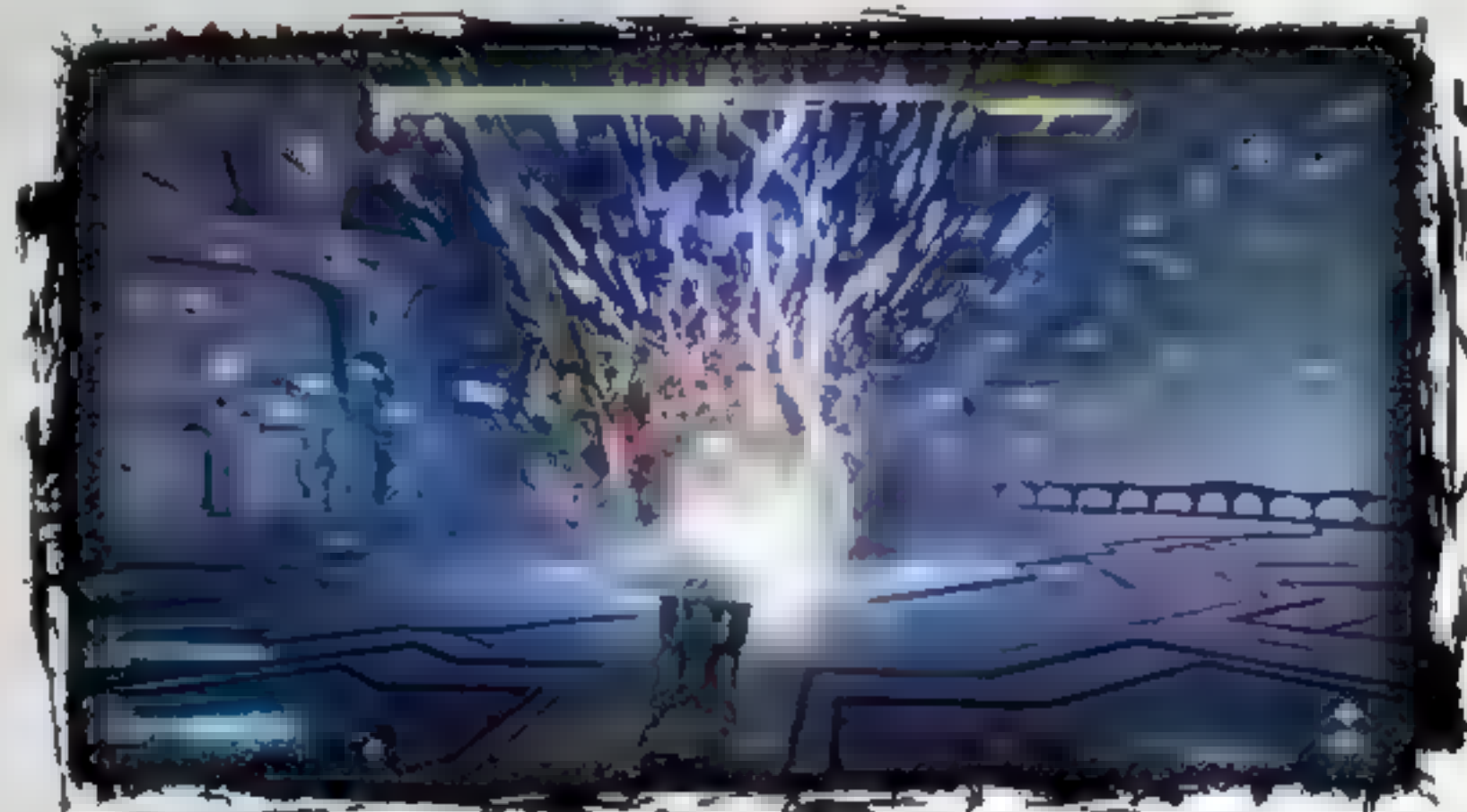
### 「ほかの高難度アクションゲームとは変えた」という点はありますか?

**井上**◉ほかのゲームと何か極端に差別化したい、というのはあまり考えていなかったかもしれません。ただ、「FF」と名が付く以上、RPGとしての攻略性を組みこんだシステムにしたいとは思ったので、ジョブの概念や、ジョブチェンジによって臨機応変に戦いかたを切りかえられるシステムを取り入れました。

**隈部**◉難易度の選択ができることです。HARDはそれこそ"死にゲー"と呼ばれる難しさに近い手応えになるように調整しています。

### 高難度アクションになじみがない層を考慮して調整した部分はどのあたりでしょうか?

**井上**◉高難度アクションを作るにあたって最初の取っかかりとして行なったのが、「難易度緩和のための引き算」です。開発当初にTeam NINJAさんから、スタミナや戦闘不能時のペナルティなどの要素を提案されたのですが、それらは入れないでほしいとお願いしました。戦闘不能になることのリスクが高いと緊張感があっていいのですが、ふだんRPGを遊んでいるようなプレイヤーにはそういった緊張感よりも、大きな敵に立ち向かうためのパーティ編成やバトルでの戦いかたなど、試行錯誤をしたあとの達成感を楽しんでほしいという狙いがあったからです。ただ、アクションゲームに不慣れな人にはそれでも難しかったようなので、敵のパラメータを下げ、「レゾナンスで仲間と協力して戦えば進めやすくなり、ボスにはちょっと苦戦する」という方向性の「STORY」の難易度が生まれました。

**隈部**◉敵の弱点を突くことでブレイクゲージを大きくケズれるなど、RPGのバトルのように楽しめる戦略性も色濃く取り入れています。

## 高難度アクションを求める層に向けて調整した部分はどのあたりでしょうか？

**井上◉**難易度HARDの追加です。HARDではボスの攻撃手段が変わったりして、より熾烈な戦闘になります。また、高難度で遊びたい人には、戦闘不能時のペナルティによる緊張感がやはり必要だろうということで、HARD以上では戦闘不能時に最大MPを「魔力の残滓」としてその場に落とすようにしました。ほかにも、仲間のアシストがない状態で戦いたいプレイヤーのために、同行する仲間の人数は難易度に関係なく自由に減らせるようにしています。単に難しくするのではなく、高難度を求めるプレイヤーが自分で難しさを上げられるよう、選択制にしたイメージですね。

**隈部◉**すべてのボスとのバトルを、遊びごたえを感じてもらえるように作成しました。さまざまなジョブや武器の組み合わせで楽しんでいただきたいです。

## アクションゲームで"FFらしさ"を表現するために重視したことはありますか？

**井上◉**"FFらしさ"という明確な答えのないことについてなので難しいですが……。過去のFFを制作してきたレジェンドクラスのクリエイターは"FFらしさ"を「挑戦すること」と言われていたので、ほかのFF作品ではやらないようなアクション的表現に挑戦しようと考えていました。その結果が、ジャックのヴィランとしての立ち位置を活かした、豪快かつ鮮血が飛び散るソウルバーストなどの表現です。ソウルバーストはTeam NINJAさんが「FFの象徴とも言えるクリスタルが砕け散るときのはかない美しさ」にこだわって表現しているので、このゲームの"FFらしさ"が詰まった部分と言えるかもしれません。

**隈部◉**「エフェクトがハデでカッコいい」という部分を目指しました。動きについてはそれとは逆に、スタイリッシュさを意識しすぎるとガーランドのイメージから離れてしまうと思い、ジャックらしいアクションになるようにしています。

## ジョブごとの特徴付けは、どんな指針で進められたのでしょうか？

**井上◉**過去のFF作品に登場したジョブを取っかかりにして、特徴を付けていきました。ナイトなら敵の攻撃を引きつける能力があったほうがいい、忍者なら何かを投げたい、といった感じですね。さらに、マルチプレイをするときの各ジョブの役割なども意識しました。

**隈部◉**登場する武器の種別ごとに基礎ジョブを設定したあと、基礎ジョブの延長線上に上位ジョブが当てはまるようにするべく、開放に必要なジョブの組み合わせなどを考えていきました。

## ヴォイドナイトやタイラントなど、本作独自のジョブ名の由来を教えてください。

**井上◉**企画当初、最上位ジョブにはFFシリーズのヴィランの異名を拾ってこようと考えていました。「タイラント」などはその名残で、「属性をつかさどり暴君として暴れまわる」というイメージのジョブだったので、「暴君」の異名を持つ『FFⅡ』のこうていにちなんで「タイラント（暴君）」と名付けています。ほかにも「ウォーロック」や「妖魔」などがあったのですが、ジョブのイメージに合わなかったためオリジナルの名前を考えました。ただ、オリジナルと言いつつ、「ヴォイド」や「解放者」という言葉も別のFFシリーズ作品にかなり引っ張られていますね……。

## 候補にあがりつつも実装されなかったジョブはありますか？

**井上◉**作業量や仕様の関係で、ボツにせざるを得なかったジョブはたくさんあります。たとえば、アイテムの効力を高めて周囲にも効果を発揮させる「薬師」というジョブは、バトルで使うアイテムをあまり登場させない方針になったのでボツにしました。そのほか、ベルの超音波で敵をなぐる「風水士」は、地形を利用した攻撃を作るのが難しいという理由でボツに。武器の種別に弓を用意できなくて断念した「狩人」などもありました。

**隈部◉**最初は絶対に「青魔道士」を作りたかったのですが、ほぼ同じ仕組みがインスタントアビリティという形で採用されたので、あきらめました。

Secret 4

# データライブラリー

STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN
CONFIDENTIAL FILE −SECRET CHAPTERS−

# ジョブデータ

物語を進めたりジョブツリーを利用したりすることで、ジャックは最大28種類のジョブを選べるようになる。ジョブごとの特徴を知り、目的に合ったものをバトルセットに組みこもう。

## データの見かた

①基礎ジョブ ② ③剣士 ④トーサポーター

いずれか⑤を入手する ⑥

- 剣と盾で戦うジョブで、クセが少なく使いやすい
- ジョブ固有アクションを使っておくと、敵のガード可能な攻撃を1回だけ無効化しつつ自動的に反撃できる。この反撃は、『インターセプションマスタリー』取得後ならソウルシールド成功⑦も発動する
- 『剣気の発露』取得後は、溜め攻撃派生の発動時に周囲の敵をひるませられる
- パッシブスキルで、ポーションの回復量を最大で28.8%増やせる

### ステータス

| 能力 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | C | 960 | 1116 | 1937 | 2050 | 2143 |
| 力 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 素早さ | C | 15 | ⑧ | 30 | 30 | 30 |
| 体力 | C | 15 | | 30 | 30 | 30 |
| 知性 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 精神 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 幸運 | C | 15 | 17 | 30 | 30 | 30 |

### ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| 20% | 剣士の知恵Ⅰ | HP+25 |
| 30% | 剣士の知恵Ⅱ | HP+25、体力+2 |
| 50% | シールドボーナスⅠ | 盾装備時にブレイク回復速度+7.5% |
| 80% | 剣士の知恵Ⅲ | 体力+2、知性+4、素早さ+4 |
| 120% | シールドボーナスⅡ | 盾装⑨こブレイク回復速度+12.5% |
| 160% | 剣士の知恵Ⅳ | HP+25、力+4、体力+2、精神+4、幸運+4 |
| 250% | フェンサーソウル | 剣の強攻撃で敵に急接近する |
| 400% | ソードマスター | 剣装備時に剣の武器付属アビリティをすべて使用できる |

### ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| カオス神殿 | 終末に歩みし⑩ | 140 | 2 |
| カオス神殿 | 終末に歩みし者 | 190 | 23 |
| 白き雪峰 | 過去の幻影 | 160 | 2 |

### ジョブ固有アクション インターセプション

消費MP 100

効果 「20秒間、自分にヒットした攻撃を1回だけ無効化しつつ自動的に反撃する状態」になる(ガード不能な攻撃には効果が発揮されない。反撃は「物理属性・斬、ステータス補正：素早さ」で動作中は無敵状態)。バトルセットを切りかえると効果が途中で解除される。

⑪

↑ガードやソウルシールドで攻撃を防いだときは効果が解除されない。防御や回避に失敗したときの備えとして役立つ。

### ジョブツリー

⑫

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| パッシブスキル | | | |
| A1 | 剣士ジョブ適性+10% | 1 | |
| A2 | ポーション回復量+17.9% | 2 | |
| A3 | 剣士ジョブ適性+15% | 1 | |
| A4 | ポーション回復量+10.9% | 1 | |
| A5 | 全属性被ダメージ-2.7% | 1 | ― |
| A6 | インターセプションマスタリー<br>効果 『インターセプション』による反撃がソウルシールド成功時にも発動する。そのときは『インターセプション』の効果が解除されない | 2 | |
| A7 | アビリティ与ダメージ+3.1% | 2 | ― |
| A8 | 剣士ジョブ適性+25% | 2 | |
| A9 | 全属性被ダメージ-4.5% | 2 | |
| A10 | アビリティ与ダメー⑬1% | 2 | |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | 剣気の発露<br>効果 溜め攻撃派生の発動時に周囲の敵をひるませる | 2 | |
| B2 | 剣術の知識<br>効果 後攻撃派生の魔法与ダメージでブレイク回復 | 2 | ― |
| コンボアビリティ | | | |
| C1 | スラッシュアップ | 2 | P.275 |
| C2 | ディフラッシュ | 3 | P.275 |
| C3 | クロスエッジ | 2 | P.275 |
| コマンドアビリティ | | | |
| | ノーブルハイノ | 2 | P.270 |
| 新ジョブ開放 | | | |
| | ナイト | 0 | P.25 |
| | 赤魔道士 | 0 | P.257 |

242

❶**分類**……ジョブのおおまかな分類。基礎ジョブ、上位ジョブ、最上位ジョブの3種類がある（下の図を参照）。
❷**ジョブアイコン**……ジョブの種類を示すアイコン。色は得意分野を示している（下の図を参照）。
❸**ジョブの名前**
❹**開発コンセプト名**……本作の初期開発資料に記載されている、そのジョブのコンセプト。
❺**開放条件／開放に必要なジョブ**……そのジョブが開放される条件。ジョブツリーで開放できるものについては、必要なジョブを記載している。
❻**装備可能武器**……そのジョブが装備できる武器と盾。表示が明るいものを装備できる。
❼**ジョブの特徴**
❽**ステータス**……そのジョブのLv.1および上限開放段階（Lv.30、55、80、99）ごとのステータス。「ランク」はステータスのおおまかな高さで、以下の特徴を持つ。
- 6段階あり、「S＞A＞B＞C＞D＞E」の順にステータスの数値が高い
- 同じランクのステータスでも、ジョブの分類ごとに数値がちがう（「最上位ジョブ＞上位ジョブ＞基礎ジョブ」の順に高い）
- ひかえのバトルセット（△で切りかわるバトルセット）のジョブにランクB以上のステータスがある場合、現在のバトルセットでそのステータスが少し上がる

❾**ジョブ適性ボーナス**……そのジョブのジョブ適性を上げると得られるボーナスの名前と効果。
❿**ジョブレベルの上限開放ができるミッション**……そのジョブのレベル上限を開放できるミッション。難易度がCHAOSのときのみ挑戦可能で、ジョブごとに3つずつあり、どの順番でクリアしてもレベル上限は「55→80→99」の順に開放される。
⓫**ジョブ固有アクション**……そのジョブのときにR2で使用できるアクションアビリティのデータ（名前、消費MP、効果）。消費MPは、100につき「MPゲージ1マスぶん」に相当する。
⓬**ジョブツリー（全体図）**……そのジョブのジョブツリーで開放できるスキルやアビリティの配置。[icon]などは⓭「ジョブツリー（一覧表）」に対応している。
⓭**ジョブツリー（一覧表）**……そのジョブのジョブツリーで開放できるスキルやアビリティの一覧。[icon]などは⓬「ジョブツリー（全体図）」に対応している。

## ジョブの分類＆タイプとそれぞれに該当するジョブ

| ジョブの分類 | 基礎ジョブ | 上位ジョブ | 最上位ジョブ |
|---|---|---|---|
| ジョブアイコンの色 / ジョブのタイプ | 特定の種別の武器を [illegible] ら開放されている） | [illegible] | 上位ジョブのジョブ [illegible] |
| **アタッカータイプ** 大剣や斧といった威力重視の武器で攻めることに長けたジョブ。 | 刀士<br>斧士<br>槍士 | バーサーカー<br>竜騎士<br>侍 | 暗黒騎士<br>ブレイカー |
| **スピードタイプ** 格闘や短剣といったスピード重視の武器で攻めることに長けたジョブ。 | 格闘士<br>短剣士 | シーフ<br>モンク | 忍者<br>アサシン |
| **キャスタータイプ** 魔法に長けたジョブ。使える魔法の得意分野はジョブごとに異なる。 | 魔術士 | 白魔道士<br>黒魔道士<br>赤魔道士 | タイラント<br>賢者<br>輪廻の戦士 |
| **ディフェンダータイプ** 守備に長けたジョブ。守り一辺倒ではなく攻防一体型のジョブが多い。 | 剣士<br>大剣士 | 戦士<br>ナイト | パラディン<br>解放者<br>ヴォイドナイト |

基礎ジョブ

# 剣士

開発コンセプト名 ビギナーサポーター

| 開放条件 | 装備可能武器 |
|---|---|
| いずれかの剣を入手する | |

**剣士の特徴**

- 剣と盾で戦うジョブで、クセが少なく使いやすい
- ジョブ固有アクションを使っておくと、敵のガード可能な攻撃を1回だけ無効化しつつ自動的に反撃できる。この反撃は、『インターセプションマスタリー』取得後ならソウルシールド成功時にも発動する
- 『剣気の発露』取得後は、溜め攻撃派生の発動時に周囲の敵をひるませられる
- パッシブスキルで、ポーションの回復量を最大で28.8％増やせる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | Lv.50 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | C | 900 | 1116 | 1937 | 2050 | 2143 |
| 力 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 素早さ | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 体力 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 知性 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 精神 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 幸運 | C | 15 | 17 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 剣士の知恵Ⅰ | HP＋25 |
| 30% | 剣士の知恵Ⅱ | HP＋25、体力＋2 |
| 50% | シールドボーナスⅠ | 盾装備時にブレイク回復速度＋7.5% |
| 80% | 剣士の知恵Ⅲ | 体力＋2、知性＋4、素早さ＋4 |
| 120% | シールドボーナスⅡ | 盾装備時にブレイク回復速度＋12.5% |
| 160% | 剣士の知恵Ⅳ | HP＋25、力＋4、体力＋2、精神＋4、幸運＋4 |
| 250% | フェンサーソウル | 剣の強攻撃で敵に急接近する |
| 400% | ソードマスター | 剣装備時に剣の武器付属アビリティをすべて使用できる |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| カオス神殿 | 終末に潜みし幻想 | 140 | 2 |
| カオス神殿 | 終末に潜みし幻想 | 190 | 23 |
| 白き霊峰 | 過去の幻影 | 160 | 2 |

ジョブ固有アクション

## インターセプション

消費MP 100

**効果** 「20秒間、自分にヒットした攻撃を1回だけ無効化しつつ自動的に反撃する状態」になる（ガード不能な攻撃には効果が発揮されない。反撃は「物理属性：斬、ステータス補正：素早さ」で動作中は無敵状態）。バトルセットを切りかえると効果が途中で解除される。

⬆ガードやソウルシールドで攻撃を防いだときは効果が解除されない。防御や回避に失敗したときの備えとして役立つ。

ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **パッシブスキル** | | | |
| A1 | 剣士ジョブ適性＋10％ | 1 | ── |
| A2 | ポーション回復量＋17.9％ | 2 | ── |
| A3 | 剣士ジョブ適性＋15％ | 1 | ── |
| A4 | ポーション回復量＋10.9％ | 1 | ── |
| A5 | 全属性被ダメージ−2.7％ | 1 | ── |
| A6 | インターセプションマスタリー<br>効果 『インターセプション』による反撃がソウルシールド成功時も発動する。そのときは『インターセプション』の効果が解除されない | 2 | ── |
| A7 | アビリティ与ダメージ＋3.1％ | 2 | ── |
| A8 | 剣士ジョブ適性＋25％ | 2 | ── |
| A9 | 全属性被ダメージ−4.5％ | 2 | ── |
| A10 | アビリティ与ダメージ＋3.1％ | 2 | ── |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 剣気の発露<br>効果 溜め攻撃派生の発動時に周囲の敵をひるませる | 2 | ── |
| B2 | 剣術の知識<br>効果 後攻撃派生の魔法与ダメージでブレイク回復 | 2 | ── |
| **コンボアビリティ** | | | |
| C1 | スラッシュアップ | 2 | P.275 |
| C2 | デイフラッシュ | 3 | P.275 |
| C3 | クロスエッジ | 2 | P.275 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| D1 | シールドバッシュ | 2 | P.270 |
| **新ジョブ開放** | | | |
| E1 | ナイト | 0 | P.251 |
| E2 | 赤魔道士 | 0 | P.257 |

# 基礎ジョブ 大剣士

開発コンセプト名 チャージコマンダー

| 開放条件 | 装備可能武器 |
| --- | --- |
| 最初から開放されている | 大剣 |

## 大剣士の特徴

- HP、力、体力が高めなうえ、被ダメージ量や被ブレイク量を減らすパッシブスキルとジョブ適性ボーナスも多く、肉弾戦に向いている
- 溜め時間や詠唱時間を短縮しつつ、その時間中は敵の攻撃でひるみにくくなるという便利なコマンドアビリティを取得可能
- ジョブ固有アクションは使い勝手のいい範囲攻撃で、終わりぎわから溜め攻撃や強化ガードに派生できる
- 使える武器は大剣だけだが、派生攻撃やコンボアビリティしだいでは斬属性以外の攻撃も行なえる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| | | [illegible] | Lv.30 | Lv.55 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | B | 954 | 1172 | 2011 | 2135 | 2237 |
| 力 | B | 16 | 19 | 32 | 32 | 32 |
| 素早さ | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 体力 | B | 16 | 19 | 32 | 32 | 32 |
| 知性 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 精神 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 幸運 | C | 15 | 17 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
| --- | --- | --- |
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 大剣士の知恵Ⅰ | 体力＋2 |
| 30% | 大剣士の知恵Ⅱ | HP＋25、体力＋2 |
| 50% | ディフェンスボーナスⅠ | 攻撃中の被ダメージ量－5.9% |
| 80% | 大剣士の知恵Ⅲ | HP＋50、力＋2、体力＋4 |
| 120% | ディフェンスボーナスⅡ | 攻撃中の被ダメージ量－9.8% |
| 160% | 大剣士の知恵Ⅳ | HP＋75、力＋4、体力＋6 |
| 250% | ソルジャーソウル | 大剣で強化ガードに成功すると攻撃速度が10秒間上がる |
| 400% | グレートソードマスター | 大剣装備時に大剣の武器付属アビリティをすべて使用できる |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
| --- | --- | --- | --- |
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| カオス神殿 | 終末に潜みし幻想 | 130 | 0 |
| カオス神殿 | 終末に潜みし幻想 | 170 | 12 |
| 魔の樹海 | 瘴気の記憶 | 170 | 6 |

## ジョブ固有アクション スピニングラッシュ

消費MP 100

効果 前進しながら大剣を3回振りまわす（物理属性：斬、ステータス補正：体力）。R2長押しで攻撃を継続できるが、MPが秒間120のペースで減り、ゼロになると攻撃が終了する。動作の終わりぎわから、R1で溜め攻撃に、L1で強化ガードに派生可能。

↑攻撃の範囲とペースにすぐれるうえ、溜め攻撃や強化ガードに派生できる。R2を長押しするとMPが一気に減るので注意。

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
| --- | --- | --- | --- |
| **パッシブスキル** | | | |
| [illegible] | 全属性被ダメージ－17% | 1 | ―― |
| [illegible] | 大剣士ジョブ適性＋10% | 1 | ―― |
| [illegible] | 大剣士ジョブ適性＋15% | 1 | ―― |
| [illegible] | ガード成功ブレイク消費量－4.8% | 1 | ―― |
| A5 | スピニングラッシュマスタリー<br>効果『スピニングラッシュ』攻撃継続時のMP消費ペース低下 | 2 | ―― |
| [illegible] | 全属性被ダメージ－5.5% | 2 | ―― |
| [illegible] | 大剣士ジョブ適性＋25% | 2 | ―― |
| [illegible] | 斬属性与ダメージ＋2.9% | 2 | ―― |
| [illegible] | ガード成功ブレイク消費量－4.8% | 2 | ―― |
| [illegible] | 斬属性与ダメージ＋3.3% | 2 | ―― |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | ウォープロテクション<br>効果 溜め攻撃派生の動作中の被ダメージ量減少 | 2 | ―― |
| B2 | ヘビーストレングス<br>効果 強化ガード攻撃派生の物理与ダメージ量増加 | 2 | ―― |
| **コンボアビリティ** | | | |
| C1 | アサルトチェイス | 2 | P.277 |
| C2 | リニアブレイク | 2 | P.277 |
| C3 | ハイブリンガー | 3 | P.277 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| [illegible] | リィンフォース | 2 | P.270 |
| **新ジョブ開放** | | | |
| [illegible] | バーサーカー | 0 | P.252 |
| [illegible] | 戦士 | 0 | P.250 |
| [illegible] | ナイト | 0 | P.251 |

基礎ジョブ

# 刀士

[illegible] プレデター

| 開放条件 | 装備可能武器 |
|---|---|
| いずれかの刀を入手する | [illegible] |

**刀士の特徴**

- HPと力が高く、武器は刀のみ装備できる
- ジョブ固有アクションをはじめ、敵のブレイクを大幅に減らせる攻撃やパッシブスキルが豊富
- コンボアビリティ『牙狼』を使えば、溜めを行なうことなく専心状態(→P.271)になれる
- 被ダメージ量増加と引きかえに与ダメージ量を増やすコマンドアビリティを取得可能
- このジョブのジョブツリーだけで、上位ジョブの侍を開放できる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | Lv.55 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | B | 954 | 1172 | 2011 | 2135 | 2237 |
| 力 | A | 17 | 20 | 34 | 34 | 34 |
| 素早さ | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 体力 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 知性 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 精神 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 幸運 | C | 15 | 17 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 刀士の知恵Ⅰ | 力+2 |
| 30% | 刀士の知恵Ⅱ | HP+25、力+2 |
| 50% | スラッシュアタックボーナスⅠ | 斬属性の与ブレイク量+5.9% |
| 80% | 刀士の知恵Ⅲ | HP+50、力+4、体力+2 |
| 120% | スラッシュアタックボーナスⅡ | 斬属性の与ブレイク量+9.8% |
| 160% | 刀士の知恵Ⅳ | HP+75、力+8、体力+2 |
| 250% | 剣客の魂 | 刀の後派生攻撃(※1)をヒットさせるとブレイク回復速度が5秒間上がる |
| 400% | カタナマスター | 刀装備時に刀の武器付属アビリティをすべて使用できる |

※1……コンボ中に「左スティック背後方向+R1」で出せる

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 西の城 | ダークエルフ | 150 | 4 |
| 西の城 | ダークエルフ | 200 | 28 |
| アースの洞窟 | 土の追憶 | 165 | 2 |

ジョブ固有アクション

## 居合斬り

消費MP 100

効果 納刀したあと、すばやく踏みこんで居合い斬りを放つ(物理属性：斬、ステータス補正：力)。R2長押しによる溜めで攻撃を3段階目まで強化可能。攻撃をくり出すときは左スティックで向きを変更できる。

⬆溜めに必要な時間は短く、3段階目まで強化するのに2秒弱ですむ。できるかぎり溜めてから仕掛けたい。

ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **ジョブスキル** | | | |
| [illegible] | アクションアビリティ消費MP−2.6% | 1 | — |
| [illegible] | 刀士ジョブ適性+10% | 1 | — |
| [illegible] | アビリティ与ブレイク量+5.1% | 2 | — |
| [illegible] | アクションアビリティ消費MP−7.0% | 2 | — |
| [illegible] | 刀士ジョブ適性+15% | 1 | — |
| [illegible] | 居合い斬りマスタリー<br>効果 最大溜めになった瞬間の『居合斬り』の与ブレイク量が増加 | 2 | — |
| [illegible] | 刀士ジョブ適性+25% | 2 | — |
| [illegible] | アビリティ与ブレイク量+4.2% | 1 | — |
| [illegible] | 斬属性与ブレイク量+4.8% | 2 | — |
| [illegible] | 斬属性与ブレイク量+4.6% | 2 | — |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 刀技集中<br>効果 後攻撃派生が確実にクリティカルヒット | 2 | — |
| B2 | 喪失の刃<br>効果 弱2派生や専心2派生の回避可能タイミングが早まる | 2 | — |
| **コンボアビリティ** | | | |
| C1 | 白月 | 2 | P.279 |
| C2 | 牙狼 | 3 | P.279 |
| C3 | 桜花 | 2 | P.279 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| D1 | 示現の太刀 | 2 | P.270 |
| **新ジョブ開放** | | | |
| E1 | 侍 | 0 | P.259 |
| E2 | 戦士 | 0 | P.250 |

基礎ジョブ

# 格闘士

[illegible] ▶ シフトチェンジャー

**開放条件**

最初から開放されている(ジョブチェンジできるのはメインミッション「コーネリアの光」クリア後から)

**装備可能武器**

格闘

**格闘士の特徴**

- 使用武器は格闘のみで、至近距離戦がメインとなる
- ジョブ固有アクションのほか、通常攻撃や一部のコンボアビリティで連続攻撃をくり出せる。そのため、格闘武器の強化効果(→P.271)を発動させやすい
- 通常攻撃に影響する力とジョブ固有アクションに影響する素早さが高めで、敵に大ダメージを与えやすい
- 敵を壁や地面に激突させる手段が多く、ブレイクを追加で減らしやすい
- ソウルシールド成功時のブレイク消費量を減らしてMP回復量を増やすコマンドアビリティを取得可能

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Lv.1 | Lv.30 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | C | 900 | 1116 | 1937 | 2050 | 2143 |
| 力 | B | 16 | 19 | 32 | 32 | 32 |
| 素早さ | B | 16 | 19 | 32 | 32 | 32 |
| 体力 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 知性 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 精神 | D | 14 | 16 | 28 | 28 | 28 |
| 幸運 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 格闘士の知恵Ⅰ | 素早さ+2 |
| 30% | 格闘士の知恵Ⅱ | 力+2、素早さ+2 |
| 50% | クラッシュアタックボーナスⅠ | 砕属性の与ブレイク量+5.9% |
| 80% | 格闘士の知恵Ⅲ | HP+25、体力+4、素早さ+4 |
| 120% | クラッシュアタックボーナスⅡ | 砕属性の与ブレイク量+9.8% |
| 160% | 格闘士の知恵Ⅳ | HP+50、力+2、体力+4、素早さ+6 |
| 250% | 拳闘士の魂 | 格闘の強攻撃で敵のブレイク上限を減少させる |
| 400% | グラップルマスター | 格闘装備時に格闘の武器付属アビリティをすべて使用できる |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

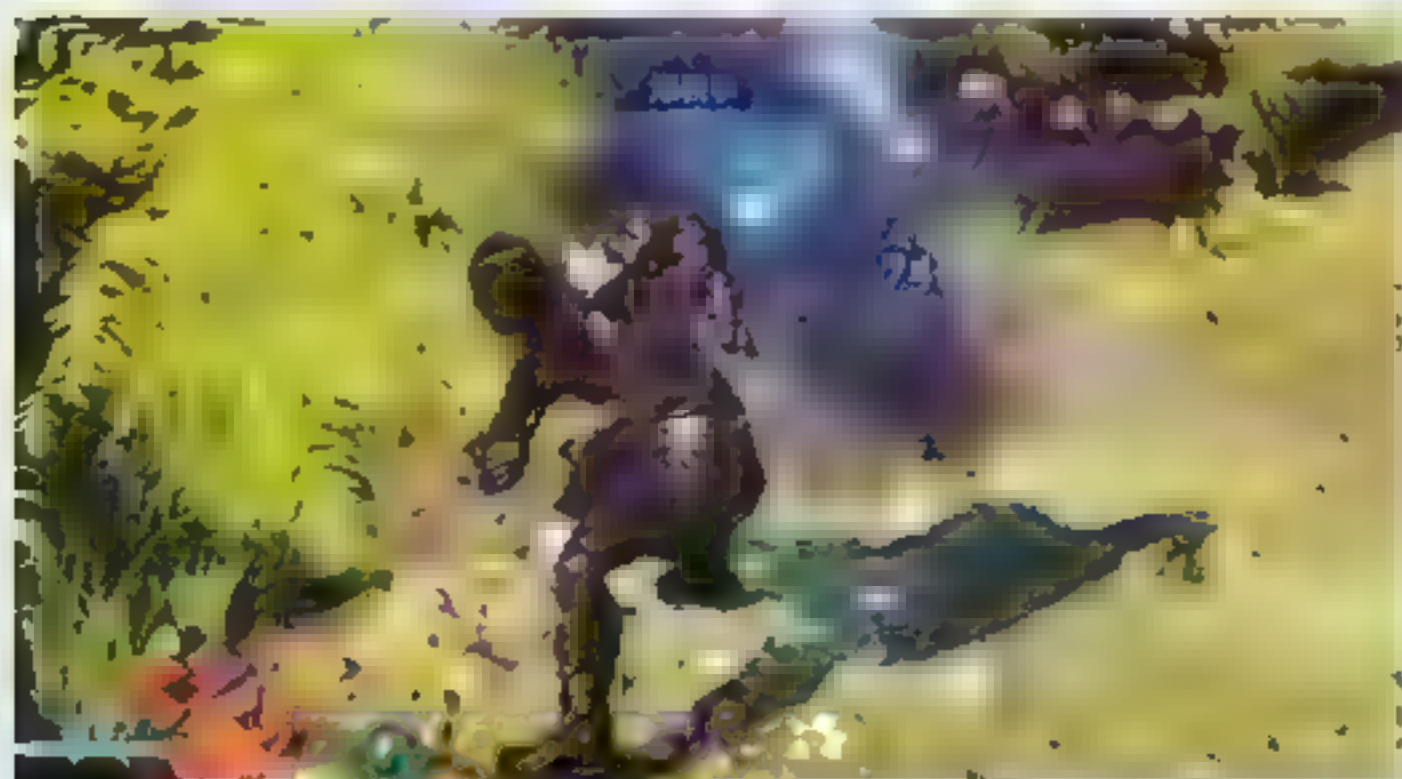
| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 海賊のアジト | 探求の始まり | 135 | 1 |
| 海賊のアジト | 探求の始まり | 175 | 13 |
| 水晶の蜃気楼 | 既視の景色 | 160 | 5 |

ジョブ固有アクション

## 爆裂拳

消費MP 100

効果

少し前進してパンチを6回連続でくり出す(物理属性：砕、ステータス補正：素早さ)。R2 長押しで攻撃を継続できるが、MPが秒間40のペースで減り、ゼロになると攻撃が終了する。最後の一撃のみ威力が20倍近くあるうえ、敵を遠くへ吹き飛ばすことが可能。

↑大ダメージを与えるのが目的なら R2 は長押しせずに、拳気(→P.271)の発動が目的なら R2 長押しで使おう。

**ジョブツリー**

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | | | |
| A1 | 格闘士ジョブ適性+10% | 1 | — |
| A2 | ブレイク回復速度+3.5% | 1 | — |
| A3 | 通常攻撃MP回復量+3.5% | 1 | — |
| A4 | 格闘士ジョブ適性+15% | 1 | — |
| A5 | 爆裂拳マスタリー<br>効果『爆裂拳』の攻撃速度上昇 | 2 | — |
| A6 | ブレイク回復速度+8.5% | 2 | — |
| A7 | 通常攻撃MP回復量+7.3% | 2 | — |
| A8 | アビリティ与ダメージ+3.2% | 2 | — |
| A9 | 格闘士ジョブ適性+25% | 2 | — |
| A10 | アビリティ与ダメージ+3.0% | 2 | — |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | 闘技専心<br>効果 ジャストガード派生が確実にクリティカルヒット | 2 | — |
| B2 | 闘志込もる拳<br>効果 溜め攻撃派生の与ブレイク量増加 | 2 | — |
| コンボアビリティ | | | |
| C1 | デュアルアッパー | 2 | P.285 |
| C2 | スカイソバット | 2 | P.285 |
| C3 | クラッシュタックル | 3 | P.285 |
| コマンドアビリティ | | | |
| [illegible] | カウンター | 2 | P.270 |
| 新ジョブ開放 | | | |
| [illegible] | シーフ | 0 | P.253 |
| [illegible] | モンク | 0 | P.254 |

# 基礎ジョブ 斧士

開発コンセプト名 アグレッシブアタッカー

**開放条件**

いずれかの斧を入手する

**装備可能武器**

**斧士の特徴**

- 大振りの武器である斧しか使えないが、力の高さは基礎ジョブではトップクラス
- 敵にダメージを与えると自分のHPが回復するようになるコマンドアビリティを取得可能
- ジョブ固有アクションで大ダメージを与えつつ敵の攻撃能力を下げることが可能。『アップヒーバルマスタリー』取得後なら、敵の防御能力も弱体化できる
- 通常攻撃、ジョブ固有アクション、すべてのコンボアビリティが R2 長押しによる溜めで3段階目まで(ジョブ適性が250%以上なら4段階目まで)強化できる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Lv.1 | Lv.30 | Lv.50 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | B | 954 | 1172 | 2011 | 2135 | 2237 |
| 力 | A | 17 | 20 | 34 | 34 | 34 |
| 素早さ | E | 13 | 16 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | B | 16 | 19 | 32 | 32 | 32 |
| 知性 | D | 14 | 16 | 28 | 28 | 28 |
| 精神 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 幸運 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 斧士の知恵Ⅰ | 力+2 |
| 30% | 斧士の知恵Ⅱ | 力+2、体力+2 |
| 50% | チャージアタックボーナスⅠ | 溜め攻撃の与ブレイク量+6.8% |
| 80% | 斧士の知恵Ⅲ | HP+25、力+4、体力+4 |
| 120% | チャージアタックボーナスⅡ | 溜め攻撃の与ブレイク量+11.3% |
| 160% | 斧士の知恵Ⅳ | HP+50、力+6、体力+6 |
| 250% | バーバリアンソウル | 斧装備時の溜めが最大4段階になる |
| 400% | アクスマスター | 斧装備時に斧の武器付属アビリティをすべて使用可能になる |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

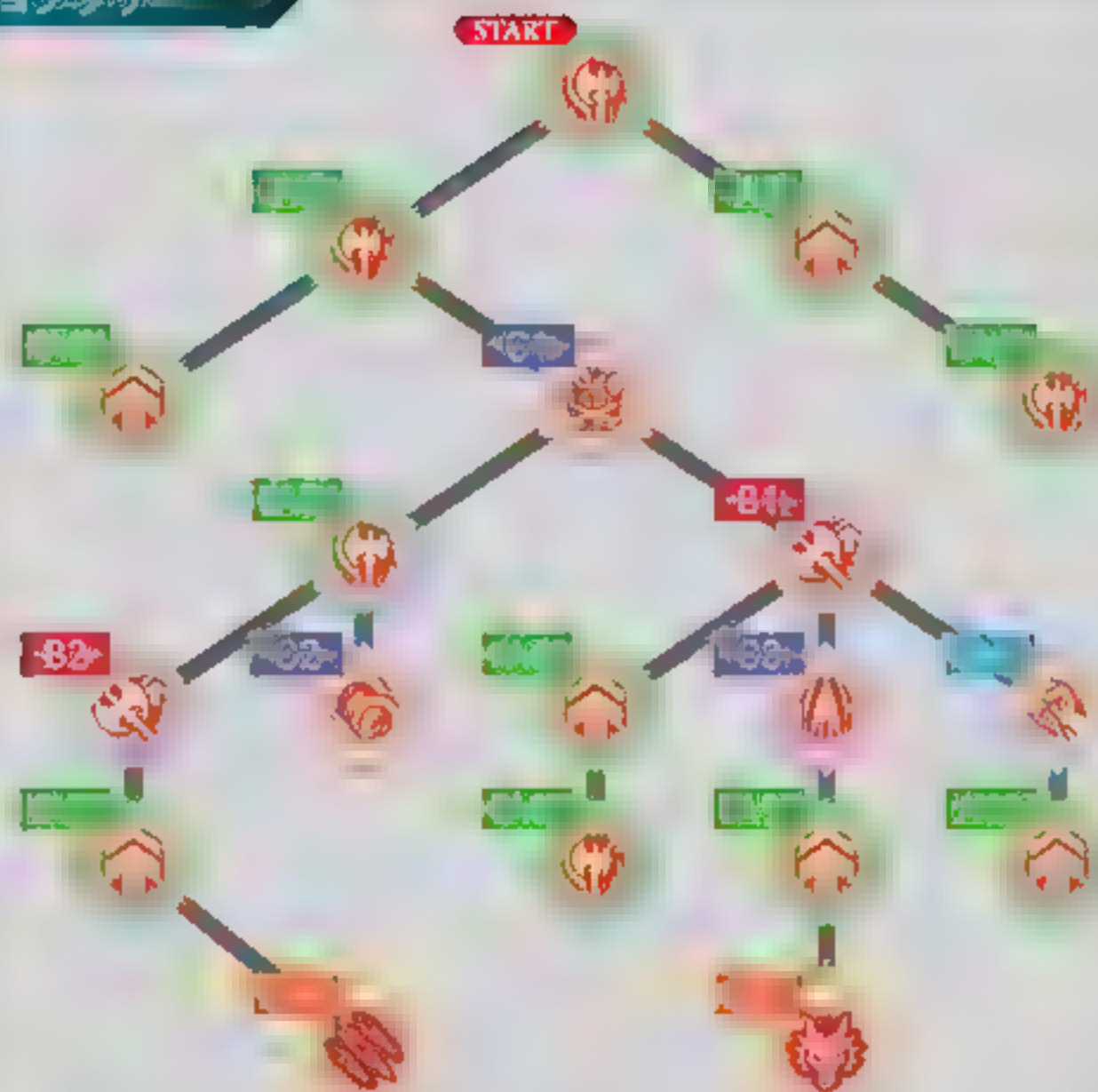
| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 西の城 | ダークエルフ | 140 | 1 |
| 西の城 | ダークエルフ | 190 | 22 |
| グルグ火山 | 火の追憶 | 165 | 2 |

## ジョブ固有アクション アップヒーバル

消費MP 100

**効果** 前方に跳んで斧を振り下ろし、敵にダメージを与えつつ20秒間の与ダメージ量減少効果を付与する(物理属性：砕、ステータス補正：力)。R2 長押しによる溜めで、攻撃の威力や付与する状態異常の効果を3段階目まで強化できる。

↑溜めは2秒弱で3段階目に達する。敵の防御能力も下げられるよう、『アップヒーバルマスタリー』を早めに取得したい。

## ジョブツリー

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **…スキル** | | | |
| A1 | 斧士ジョブ適性+10% | 1 | — |
| A2 | アビリティ与ブレイク量+2.3% | 1 | — |
| A3 | 攻撃中ダメージカット率−2.5% | 1 | — |
| A4 | 斧士ジョブ適性+15% | 1 | — |
| A5 | アップヒーバルマスタリー<br>効果 『アップヒーバル』に被ダメージ量増加効果を追加 | 2 | — |
| A6 | アビリティ与ブレイク量+7.0% | 2 | — |
| A7 | 砕属性与ダメージ+3.1% | 2 | — |
| A8 | 斧士ジョブ適性+25% | 2 | — |
| A9 | 攻撃中ダメージカット率−6.9% | 2 | — |
| A10 | 砕属性与ダメージ+3.1% | 2 | — |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 防護の斧<br>効果 弱3派生の動作中の被ダメージ量減少 | 2 | — |
| B2 | 戦斧の寸鉄<br>効果 前攻撃派生の物理与ダメージでHP回復 | 2 | — |
| **コンボアビリティ** | | | |
| C1 | ランドクラッシュ | 2 | P.283 |
| C2 | 月輪断 | 2 | P.283 |
| C3 | ブルタックル | 3 | P.283 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| D1 | ブラッドウェポン | 2 | P.270 |
| **新ジョブ開放** | | | |
| E1 | バーサーカー | 0 | P.252 |
| E2 | 竜騎士 | 0 | P.258 |

基礎ジョブ

# 魔術士

[illegible] ロングレンジシューター

| 開放条件 |
| --- |
| いずれかの棍を入手する |

装備可能武器

## 魔術士の特徴

- 4系統の魔法を使用できる。いずれも射程が長く、遠くから安全に敵を攻撃することが可能
- 残りMPが100未満(『コンセントレイション』取得後は200未満)のときは、魔法の詠唱でMPを少しずつ回復できる。そのおかげで、MP回復のために危険を冒して通常攻撃を仕掛けに行く必要がない
- 魔法攻撃としては珍しく、無属性でステータス補正が力というコマンドアビリティを取得可能
- このジョブのジョブツリーだけで、上位ジョブの白魔道士と黒魔道士を開放できる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | C | 900 | 1116 | 1937 | 2050 | 2143 |
| 力 | D | 14 | 16 | 28 | 28 | 28 |
| 素早さ | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 体力 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 知性 | A | 17 | 20 | 34 | 34 | 34 |
| 精神 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 幸運 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
| --- | --- | --- |
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 魔術士の知恵Ⅰ | 知性+2 |
| 30% | 魔術士の知恵Ⅱ | 知性+2、精神+2 |
| 50% | スキルアタックボーナスⅠ | アビリティの与ブレイク量+5.9% |
| 80% | 魔術士の知恵Ⅲ | HP+25、知性+4、精神+2、素早さ+2 |
| 120% | スキルアタックボーナスⅡ | アビリティの与ブレイク量+9.8% |
| 160% | 魔術士の知恵Ⅳ | HP+25、知性+6、精神+4、素早さ+4 |
| 250% | 黒い悪魔の魂 | 棍の後派生攻撃(※1)で敵の攻撃を受け止めるとブレイクが回復する |
| 400% | メイスマスター | 棍装備時に棍の武器付属アビリティをすべて使用できる |

※1……コンボ中に「左スティック背後方向+R1」で出せる

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
| --- | --- | --- | --- |
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 海賊のアジト | 探求の始まり | 155 | 6 |
| 海賊のアジト | 探求の始まり | 195 | 24 |
| 光歪の水郷 | 自然の歪み | 145 | 1 |

ジョブ固有アクション

## 魔法

消費MP 100

効果

下の表の魔法を選んで使う。R2長押しで詠唱を行なうと、魔法が上位のものになるほか、残りMPが100未満(『コンセントレイト』取得後は200未満)ならMPが秒間16のペースで回復する。詠唱が中断された場合は、詠唱時間を示すゲージが減りはじめるが、すぐにR2を押せばそこから詠唱を再開可能。

### 使用できる魔法

| 系統 | 消費MP | 名前 | 必要な詠唱時間 | 効果 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ファイア系 | 100 | ファイア | 0秒 | 狙った場所へ直進する火の弾を飛ばす(魔法属性:火、ステータス補正:知性) |
| | | ファイラ | 1.25秒 | |
| | | ファイガ | 2.5秒 | |
| ウォータ系 | 100 | ウォータ | 0秒 | 狙った場所の地面から水を噴出させる(魔法属性:水、ステータス補正:知性) |
| | | ウォタラ | 1.25秒 | |
| | | ウォタガ | 2.5秒 | |
| クエイク系 | 100 | クエイク | 0秒 | 狙った場所の地面を隆起させる(魔法属性:土、ステータス補正:知性) |
| | | クエイラ | 1.25秒 | |
| | | クエイガ | 2.5秒 | |
| エアロ系 | 100 | エアロ | 0秒 | 前進する竜巻を狙った場所に発生させる(魔法属性:風、ステータス補正:知性) |
| | | エアロラ | 1.25秒 | |
| | | エアロガ | 2.5秒 | |

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
| --- | --- | --- | --- |
| パッシブスキル | | | |
| A1 | 全魔法属性減衰耐性+24.0% | 2 | — |
| A2 | 魔術士ジョブ適性+10% | 1 | — |
| A3 | 通常攻撃MP回復量+4.7% | 2 | — |
| A4 | コンセントレイト<br>効果 詠唱中のMP回復が「残り200になるまで」に変化 | 2 | — |
| A5 | 魔術士ジョブ適性+15% | 1 | — |
| A6 | 魔術士ジョブ適性+25% | 2 | — |
| A7 | 全魔法属性減衰耐性+24.0% | 1 | — |
| A8 | 弱点ヒット時魔法攻撃与ブレイク量+6.5% | 2 | — |
| A9 | 弱点ヒット時魔法攻撃与ブレイク量+6.5% | 2 | — |
| A10 | 通常攻撃MP回復量+6.1% | 2 | — |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | マジシャンズスピリット<br>効果 溜め攻撃派生の魔法与ダメージでMP回復 | 2 | — |
| B2 | 魔女の計略<br>効果 後攻撃派生の敵のブレイク上限減少量が増加 | 2 | — |
| コンボアビリティ | | | |
| C1 | ヘビーストライク | 2 | P.281 |
| C2 | ロックショック | 2 | P.281 |
| C3 | タイダルシェイク | 2 | P.281 |
| コマンドアビリティ | | | |
| D1 | ルイン | 2 | P.270 |
| 新ジョブ開放 | | | |
| E1 | 黒魔道士 | 0 | P.256 |
| E2 | 赤魔道士 | 0 | P.257 |
| E3 | 白魔道士 | 0 | P.255 |

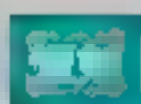
基礎ジョブ

# 短剣士

開発コンセプト名 トリックスター

**開放条件**

最初から開放されている(ジョブチェンジできるのはメインミッション「コーネリアの光」クリア後から)

**装備可能武器**

**短剣士の特徴**

- 使える武器は短剣のみ。素早さ以外のステータスが低めでリーチも短いが、スピーディな攻撃に長けている
- ジョブ固有アクションは、どの方向から当ててもクリティカルヒットして敵のブレイクを多く減らせる。『ウィークスポットマスタリー』取得後は長めの無敵時間も発生して使いやすい
- 取得できるコンボアビリティには、クリティカルヒット時に与ブレイク量が大幅に増えるものが多い。それらを活用すればソウルバーストが狙いやすくなる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Lv.1 | Lv.30 | Lv.50 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | C | 900 | 1116 | 1937 | 2050 | 2143 |
| 力 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 素早さ | A | 17 | 20 | 34 | 34 | 34 |
| 体力 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 知性 | D | 14 | 16 | 28 | 28 | 28 |
| 精神 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 幸運 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 短剣士の知恵Ⅰ | 素早さ+2 |
| 30% | 短剣士の知恵Ⅱ | 精神+2、素早さ+2 |
| 50% | クリティカルボーナスⅠ | クリティカルヒット時の与ブレイク量+8.1% |
| 80% | 短剣士の知恵Ⅲ | HP+25、力+2、精神+2、素早さ+4 |
| 120% | クリティカルボーナスⅡ | クリティカルヒット時の与ブレイク量+13.5% |
| 160% | 短剣士の知恵Ⅳ | HP+25、力+4、精神+4、素早さ+6 |
| 250% | 義賊の魂 | 短剣の前後左右派生攻撃(※1)を2回連続で使える |
| 400% | ダガーマスター | 短剣装備時に短剣の武器付属アビリティをすべて使用できる |

※1……コンボ中に「左スティック をいずれかの方向+R1」で出せる

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

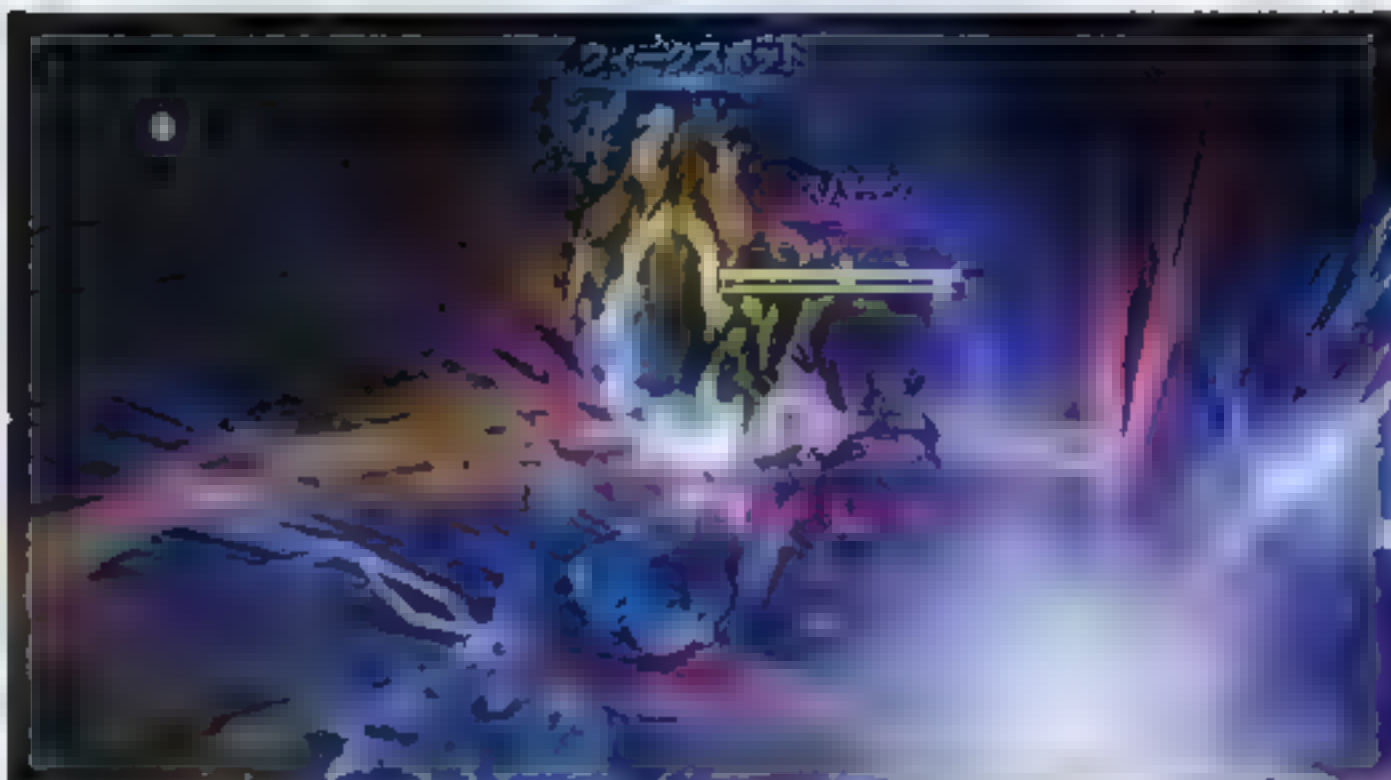
| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 海賊のアジト | 探求の始まり | 145 | 3 |
| 海賊のアジト | 探求の始まり | 185 | 18 |
| 水晶の蜃気楼 | 既視の景色 | 150 | 2 |

ジョブ固有アクション

## ウィークスポット

消費MP 100

効果

すばやく前進し、前方宙返りをしながら左右の手の短剣で攻撃する(物理属性:斬、ステータス補正:素早さ)。確実にクリティカルヒットするうえ、『ウィークスポットマスタリー』取得後は動作開始から攻撃をくり出すまでのあいだ無敵状態になる。

⬆早めに『ウィークスポットマスタリー』を取得し、敵の攻撃をかわしつつブレイクを一気に減らす攻撃として活用しよう。

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| | **パッシブスキル** | | |
| A1 | ライトブリンガー持続時間+4.4% | 1 | — |
| A2 | 短剣士ジョブ適性+10% | 1 | — |
| A3 | 回避の無敵時間延長+16.7% | 2 | — |
| A4 | ウィークスポットマスタリー<br>効果『ウィークスポット』の終わりぎわまで無敵状態に | 2 | — |
| A5 | 短剣士ジョブ適性+15% | 1 | — |
| A6 | クリティカル与ダメージ+5.1% | 2 | — |
| A7 | 回避の無敵時間延長+16.7% | 2 | — |
| A8 | クリティカル与ダメージ+3.6% | 1 | — |
| A9 | 短剣士ジョブ適性+25% | 2 | — |
| A10 | ライトブリンガー持続時間+14.8% | 2 | — |
| | **コンボアビリティ効果** | | |
| B1 | スウィフトダガー<br>効果 後攻撃派生の攻撃速度上昇 | 2 | — |
| B2 | 短剣の技術<br>効果 横攻撃派生のクリティカルヒット時の威力増加 | 2 | — |
| | **コンボアビリティ** | | |
| C1 | シロッコ | 2 | P.287 |
| C2 | ヴォルテックス | 2 | P.287 |
| C3 | アンサイナス | 3 | P.287 |
| | **コマンドアビリティ** | | |
| D1 | ヴェノム | 2 | P.270 |
| | **新ジョブ開放** | | |
| | シーフ | 0 | P.253 |

基礎ジョブ

# 槍士

開発コンセプト名 アウトファイター

| 開放条件 |
|---|
| いずれかの槍を入手する |

装備可能武器

### 槍士の特徴

- 使用できる武器は、攻撃がやや大振りながらリーチの長い槍。おもに中距離の戦いで優位に立てる
- 無敵状態のまま跳びのきつつブレイクを回復するコマンドアビリティを取得できる
- ジョブ固有アクションは槍を投げる遠距離攻撃。『ランスハーラーマスタリー』取得後に溜めて使えば、遠くにいる敵をソウルバーストさせることも可能
- 物理攻撃で敵の弱点を突いたときの与ダメージ量が増えるパッシブスキルをいくつか取得できる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Lv.1 | Lv.30 | [illegible] | [illegible] | Lv.99 |
| HP | B | 954 | 1172 | 2011 | 2135 | 2237 |
| 力 | B | 16 | 19 | 32 | 32 | 32 |
| 素早さ | B | 16 | 19 | 32 | 32 | 32 |
| 体力 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 知性 | D | 14 | 16 | 28 | 28 | 28 |
| 精神 | D | 14 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 幸運 | C | 15 | 18 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 槍士の知恵Ⅰ | HP＋25 |
| 30% | 槍士の知恵Ⅱ | HP＋25、素早さ＋2 |
| 50% | スラストアタックボーナスⅠ | 突属性の与ブレイク量＋5.9% |
| 80% | 槍士の知恵Ⅲ | HP＋50、力＋2、素早さ＋4 |
| 120% | スラストアタックボーナスⅡ | 突属性の与ブレイク量＋9.8% |
| 160% | 槍士の知恵Ⅳ | HP＋75、力＋4、素早さ＋6 |
| 250% | 尖兵の魂 | 槍の左右派生攻撃（※2）にガード能力が付与される |
| 400% | スピアマスター | 槍装備時に槍の武器付属アビリティをすべて使用できる |

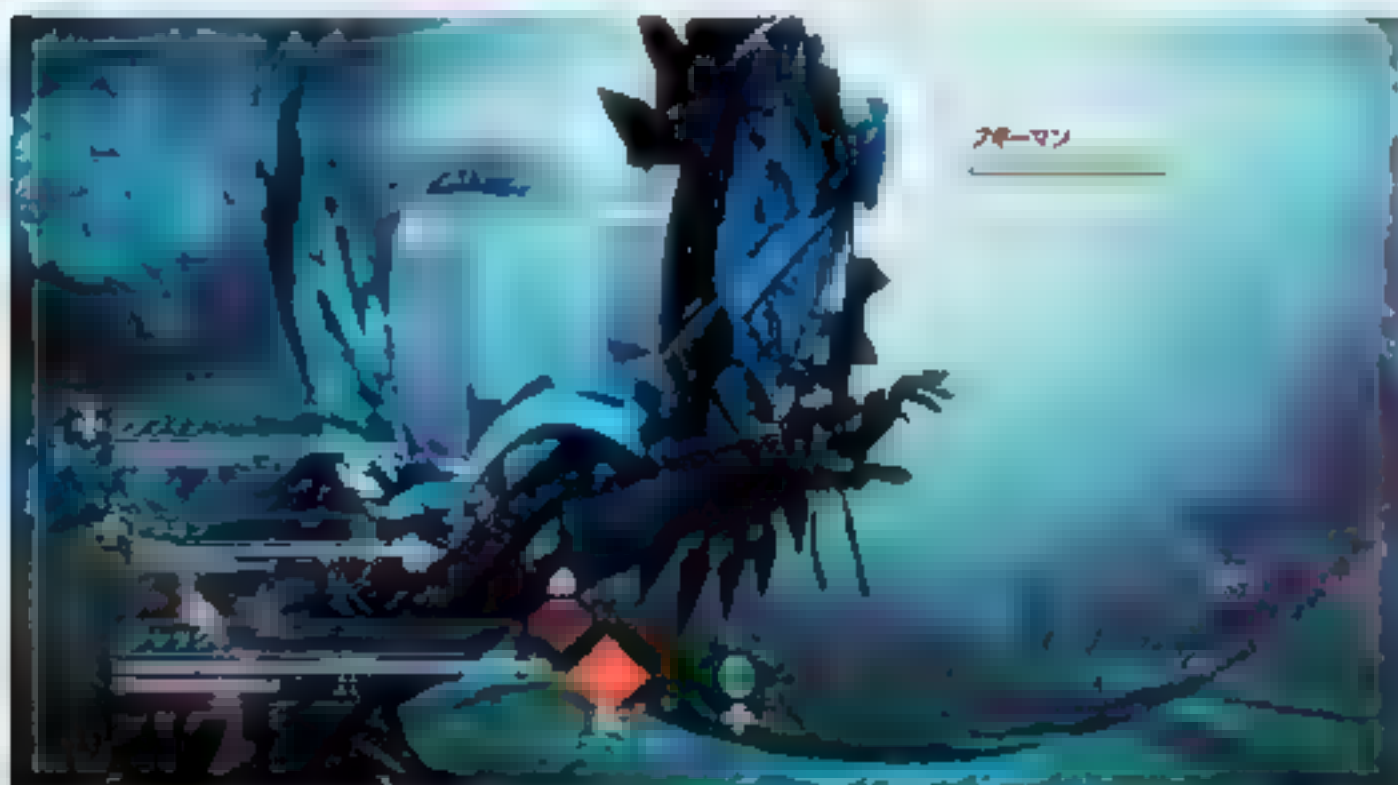
※2……「左スティック横方向＋R1」で出せる

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 浮遊城 | 風の追憶 | 155 | 2 |
| 浮遊城 | 風の追憶 | 195 | 20 |
| 魔の樹海 | 瘴気の記憶 | 160 | 2 |

### ジョブ固有アクション ランスハーラー

消費MP 100

効果 槍を一直線に投げる（物理属性：突、ステータス補正：素早さ）。槍を投げるまでは攻撃方向を示すマークが表示されており、右スティックで向きを調整可能。R2長押しによる溜めで威力や射程を3段階目まで強化できる。

↑高い位置にいる敵を倒すときにも重宝する。溜めは2秒で完了するので、安全な場所で溜めてから使うのが基本。

### ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| パッシブスキル | | | |
| A1 | 槍士ジョブ適性＋10％ | 1 | ― |
| A2 | ブレイク回復速度＋3.0％ | 1 | ― |
| A3 | ライトブリンガー持続時間＋6.0％ | 1 | ― |
| A4 | 弱点ヒット時物理攻撃与ダメージ＋2.9％ | 2 | ― |
| A5 | ランスハーラーマスタリー | 2 | ― |
| | 効果『ランスハーラー』の与ダメージ量が増え、倒した敵やブレイクした敵をソウルバーストさせる | | |
| A6 | ライトブリンガー持続時間＋13.2％ | 2 | ― |
| A7 | ブレイク回復速度＋9.0％ | 2 | ― |
| A8 | 槍士ジョブ適性＋15％ | 1 | ― |
| A9 | 弱点ヒット時物理攻撃与ダメージ＋4.3％ | 2 | ― |
| A10 | 槍士ジョブ適性＋25％ | 2 | ― |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | 闘争の槍 | 2 | ― |
| | 効果 後攻撃派生の与ブレイク量増加 | | |
| B2 | 迅速の槍 | 2 | ― |
| | 効果 横攻撃派生の攻撃速度上昇 | | |
| コンボアビリティ | | | |
| C1 | サイクロン | 2 | P.289 |
| C2 | ピアッシングブロウ | 3 | P.289 |
| C3 | ライズアップ | 2 | P.289 |
| コマンドアビリティ | | | |
| D1 | スウェイバック | 2 | P.270 |
| 新ジョブ開放 | | | |
| | 竜騎士 | 0 | P.258 |
| | モンク | 0 | P.254 |

Secret

データライブラリー ジョブデータ（短剣士／槍士）

上位ジョブ

# 戦士

[illegible] 攻防一体

### 開放に必要なジョブ

大剣士　刀士

### 装備可能武器

### 戦士の特徴

- 自分のHPやブレイクを回復しながら、敵のブレイクを減らしてソウルバーストで倒す戦法をとりやすい
- ジョブ固有アクションを使うと、周囲にいる敵をひるませつつ、HPが少しずつ回復する状態になれる
- 棍以外の武器をすべて使えるうえ、盾も装備できる
- 全ジョブのなかでもトップクラスのHPを誇り、力と体力も高め。これらのステータスは、ジョブ適性ボーナスやパッシブスキルでさらに伸ばせる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | Lv.50 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | A | 1469 | 1909 | 2081 | 2216 | 2327 |
| 力 | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 素早さ | E | 14 | 16 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 知性 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 精神 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 幸運 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

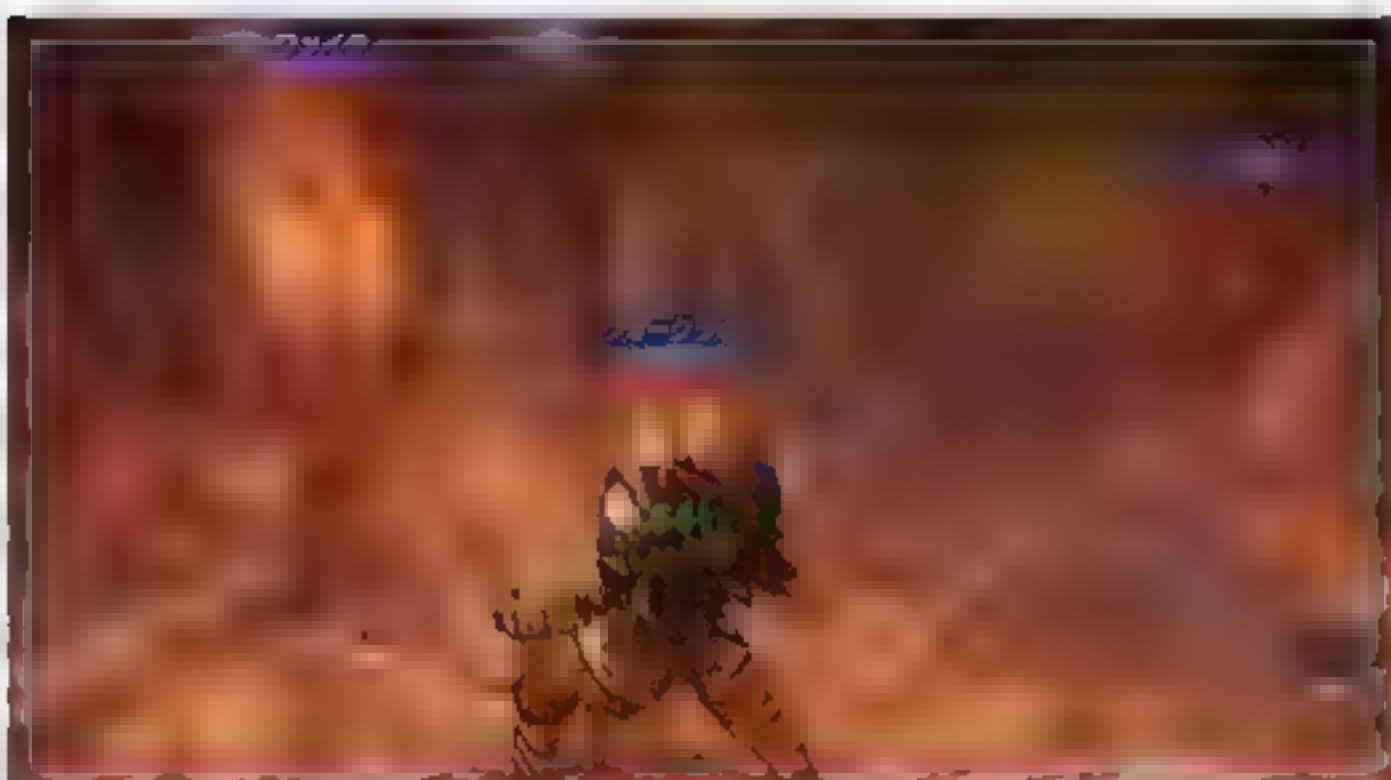
| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 戦士の知恵Ⅰ | HP＋25 |
| 30% | 戦士の知恵Ⅱ | HP＋25、力＋2 |
| 50% | ウォールヒットボーナスⅠ | 壁激突時の与ブレイク量＋22.5% |
| 80% | 戦士の知恵Ⅲ | HP＋50、力＋4、体力＋2 |
| 120% | ウォールヒットボーナスⅡ | 壁激突時の与ブレイク量＋37.5% |
| 160% | 戦士の知恵Ⅳ | HP＋75、力＋6、体力＋4 |
| 250% | 闘争への渇き | コンボアビリティ効果発動時にそのアビリティの消費MPが20%減る |
| 400% | ブラッドレイジ | 敵の弱点を突いたとき、どんな攻撃でもブレイク上限を減らせる |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| カオス神殿 | 終末に潜みし幻想 | 150 | 5 |
| カオス神殿 | 終末に潜みし幻想 | 200 | 29 |
| グルグ火山 | 火の追憶 | 175 | 6 |

## ジョブ固有アクション ウォークライ

消費MP 100

効果 雄叫びを上げ、周囲にいる敵を吹き飛ばしつつブレイクを減らし(魔法属性：無、ステータス補正：体力)、「40秒間、HPが2秒ごとに最大値の3％ずつ回復する状態」になる。『ウォークライマスタリー』取得後は、効果中に敵をソウルバーストすると持続時間が数え直しになる。

↑与ブレイク量は少なめだが、動作時間が短いうえ、敵を吹き飛ばせるので緊急時に役立つ。無敵時間がない点には注意。

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **パッシブスキル** | | | |
| [illegible] | 戦士ジョブ適性＋10％ | 1 | ― |
| [illegible] | HP＋34 | 1 | ― |
| [illegible] | 戦士ジョブ適性＋15％ | 1 | ― |
| [illegible] | ウォークライマスタリー<br>効果 ソウルバーストで『ウォークライ』の時間延長 | 2 | ― |
| [illegible] | HP＋86 | 2 | ― |
| [illegible] | 全属性被ダメージ－2.4％ | 1 | ― |
| [illegible] | HP最大時与ダメージ＋3.4％ | 2 | ― |
| [illegible] | 全属性被ダメージ－4.8％ | 2 | ― |
| [illegible] | 戦士ジョブ適性＋25％ | 2 | ― |
| [illegible] | HP最大時与ダメージ＋3.8％ | 2 | ― |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 防護の斧<br>効果 斧の弱2派生の動作中の被ダメージ量減少 | 1 | ― |
| B2 | ウォープロテクション<br>効果 大剣の弱2派生の動作中の被ダメージ量減少 | 1 | ― |
| B3 | ミスティックオブスピア<br>効果 槍の後攻撃派生の物理与ダメージでブレイク回復 | 1 | ― |
| B4 | ディフレクトスピア<br>効果 槍の弱2派生の動作中の被ダメージ量減少 | 1 | ― |
| B5 | 神秘の刃<br>効果 刀の前攻撃派生の物理与ダメージでブレイク回復 | 1 | ― |
| B6 | 庇護の刀<br>効果 刀の弱2派生や専心2派生の動作中の被ダメージ量減少 | 1 | ― |
| B7 | 斧術の秘法<br>効果 斧の前攻撃派生の物理与ダメージでブレイク回復 | 1 | ― |
| B8 | グレイトミスティック<br>効果 大剣の前攻撃派生の物理与ダメージでブレイク回復 | 1 | ― |
| **コンボアビリティ** | | | |
| [illegible] | ダブルパック | 1 | P.277 |
| [illegible] | バスタースピン | 2 | P.277 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| [illegible] | マイティストライク | 2 | P.270 |
| **新ジョブ開放** | | | |
| [illegible] | 解放者 | 0 | P.264 |
| E2 | 暗黒騎士 | 0 | P.260 |

上位ジョブ

# ナイト

[illegible] ガードマスター

**開放に必要なジョブ**

剣士　大剣士

**装備可能武器**

**ナイトの特徴**

- ガード成功時に攻撃が発動するようになるジョブ固有アクションをはじめ、ガードを強化するジョブ適性ボーナスやパッシブスキルが豊富
- 全ジョブのなかで体力がもっとも高いうえ、ジョブ適性が250％以上ならアビリティのステータス補正を体力に変更できる
- 使える武器は剣と大剣で、盾も装備できる
- 敵の狙いを引きつけるコマンドアビリティを取得可能
- ジャストガード成功時やジャストガード派生攻撃ヒット時にHPが回復する能力をジョブツリーで得られる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| HP | A | 1469 | 1909 | 2081 | 2216 | 2327 |
| 力 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 素早さ | E | 14 | 17 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | S | 20 | 23 | 36 | 36 | 36 |
| 知性 | E | 14 | 16 | 26 | 26 | 26 |
| 精神 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |
| 幸運 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | ナイトの知恵Ⅰ | 体力＋2 |
| 30% | ナイトの知恵Ⅱ | 体力＋4 |
| 50% | ガードセーブボーナスⅠ | ガード成功時のブレイク消費量－6.0% |
| 80% | ナイトの知恵Ⅲ | HP＋50、体力＋6 |
| 120% | ガードセーブボーナスⅡ | ガード成功時のブレイク消費量－10.0% |
| 160% | ナイトの知恵Ⅳ | HP＋75、体力＋8、精神＋2 |
| 250% | 騎士の矜持 | ステータス補正があるアビリティすべてに「体力」が適用される |
| 400% | インビンシブル | 『ライトブリンガー』『カオスブリンガー』の効果時間が0.4倍になるものの、そのあいだは無敵状態になる |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 白き霊峰 | 過去の幻影 | 180 | 11 |
| 白き霊峰 | 過去の幻影 | 210 | 30 |
| 古代人の塔 | 古代からの計略 | 185 | 5 |

ジョブ固有アクション

## 光の加護

消費MP 100

効果　「40秒間、ガード成功時に衝撃波が発生して周囲の敵を攻撃する状態」になる（魔法属性：聖、ステータス補正：精神）。衝撃波は攻撃範囲がせまく、与ダメージ量も少ないが、敵のブレイクを多く減らすことが可能。

↑ガードしつつソウルバーストを狙えるようになる。『光の加護マスタリー』取得後は敵のブレイク回復速度も下げられる。

**ジョブツリー**

START

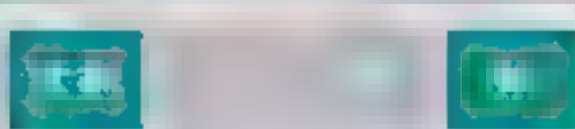
| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| | **パッシブスキル** | | |
| | ナイトジョブ適性＋10％ | 1 | ― |
| | HP最大時被ダメージ－8.6％ | 1 | ― |
| | 全属性被ダメージ－3.8％ | 2 | ― |
| | 光の加護マスタリー<br>効果『光の加護』の攻撃でブレイク回復速度低下 | 2 | ― |
| | ナイトジョブ適性＋15％ | 1 | ― |
| | ジャストガード：HP回復＋2.6％（※1） | 1 | ― |
| | 全属性被ダメージ－3.4％ | 1 | ― |
| | HP最大時被ダメージ－27.4％ | 2 | ― |
| | ジャストガード：HP回復＋4.6％（※1） | 2 | ― |
| | ナイトジョブ適性＋25％ | 2 | ― |
| | **コンボアビリティ効果** | | |
| B1 | 大いなる戒め<br>効果 大剣のジャストガード派生の物理与ダメージでHP回復 | 2 | ― |
| B2 | ヘビーエンボディ<br>効果 大剣の弱1派生の発動時に周囲の敵をひるませる | 2 | ― |
| B3 | 剣術の規範<br>効果 剣のジャストガード派生の物理与ダメージでHP回復 | 2 | ― |
| B4 | 剣気の発露<br>効果 剣の弱1派生の発動時に周囲の敵をひるませる | 2 | ― |
| | **コンボアビリティ** | | |
| C1 | シールド＆スラスト | 2 | P.275 |
| C2 | サークルブレード | 2 | P.275 |
| | **コマンドアビリティ** | | |
| | 挑発 | 2 | P.270 |
| | **新ジョブ開放** | | |
| | ヴォイドナイト | 0 | P.266 |
| | パラディン | 0 | P.261 |

※1……HPが1秒につき最大値の「〇〇％」のペースで回復する。効果は10秒持続するため、「〇〇％」の10倍の量まで回復する

上位ジョブ

# バーサーカー

[illegible] ▶ フルアタッカー

| 開放に必要なジョブ | 装備可能武器 |
|---|---|
| 大剣士、斧士 | [illegible] |

## バーサーカーの特徴

- HPと力がとても高いうえ、大剣や斧といった威力重視の武器を使える。アビリティにも攻撃特化のものが多い
- ジョブ固有アクションで自分の攻撃能力を大幅に強化できる。効果中はポーションが使えなくなるので、『竜剣』などのほかの回復手段の準備が不可欠
- 攻撃動作、溜め時間、詠唱時間が早くなるコマンドアビリティを取得可能。その効果中はブレイクが自然回復しなくなるが、コンボアビリティの攻撃などでブレイクを回復できるバーサーカーには影響が少ない

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | Lv.50 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | A | 1469 | 1909 | 2081 | 2216 | 2327 |
| 力 | S | 20 | 23 | 36 | 36 | 36 |
| 素早さ | E | 14 | 17 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 知性 | E | 14 | 16 | 26 | 26 | 26 |
| 精神 | E | 14 | 17 | 26 | 26 | 26 |
| 幸運 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | バーサーカーの知恵Ⅰ | 体力+2 |
| 30% | バーサーカーの知恵Ⅱ | 力+2、体力+2 |
| 50% | ブレイクヒールボーナスⅠ | ダメージを与えると基本威力の6%ぶんブレイクが回復 |
| 80% | バーサーカーの知恵Ⅲ | HP+25、力+2、体力+6 |
| 120% | ブレイクヒールボーナスⅡ | ダメージを与えると基本威力の10%ぶんブレイクが回復 |
| 160% | バーサーカーの知恵Ⅳ | HP+50、力+4、体力+8 |
| 250% | 野生の目覚め | HPが残り30%以下のあいだ、『プロテス』『シェル』の効果を得る |
| 400% | 内なる本能 | 『ライトブリンガー』『カオスブリンガー』の効果中にMPが秒間10のペースで回復する |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 西の城 | ダークエルフ | 160 | 7 |
| グルグ火山 | 火の追憶 | 205 | 23 |
| グルグ火山 | 火の追憶 | 225 | 44 |

## ジョブ固有アクション バーサク

消費MP 100

効果 「20秒間、与ダメージ量が増え、敵をひるませやすく、敵にひるまされにくくなるものの、ポーションを使用できない状態」になる。『バーサクマスタリー』取得後は、敵を倒すたびに自分のHPが最大値の10%回復する効果も加わる。

←効果中は、敵に反撃のスキを与えないように戦おう。『竜剣』などで、攻撃しつつ回復を行なえる状態になるのも手だ。

## ジョブツリー

START

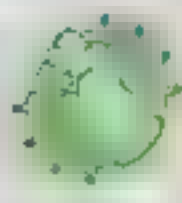
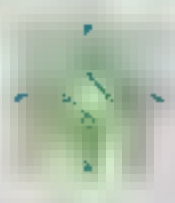
| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | | | |
| [illegible] | HP+75 | 2 | — |
| [illegible] | バーサーカージョブ適性+10% | 1 | — |
| A3 | バーサーカージョブ適性+15% | 1 | — |
| [illegible] | バーサクマスタリー<br>効果 『バーサク』効果中に敵を倒すとHP回復 | 2 | — |
| [illegible] | 瀕死時与ダメージ+6.4%(※1) | 2 | — |
| [illegible] | 物理属性与ダメージ+2.1% | 2 | — |
| [illegible] | バーサーカージョブ適性+25% | 2 | — |
| [illegible] | 物理属性与ダメージ+3.7% | 3 | — |
| [illegible] | 瀕死時与ダメージ+8.0%(※1) | 2 | — |
| [illegible] | HP+45 | 2 | — |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | 剛力の斧<br>効果 斧の弱3派生の物理与ダメージ量増加 | 2 | — |
| B2 | 斧術の秘法<br>効果 斧の弱1派生の物理与ダメージでブレイク回復 | 2 | — |
| コンボアビリティ | | | |
| C1 | スピンドライブ | 2 | P.283 |
| C2 | ルースレスブロウ | 2 | P.283 |
| コマンドアビリティ | | | |
| D1 | ルナティック | 2 | P.270 |
| 新ジョブ開放 | | | |
| E1 | ブレイカー | 0 | P.265 |
| E2 | 暗黒騎士 | 0 | P.260 |

※1……HPが残り30%以下だと発動する(瀕死を示す「画面端やHPゲージが赤くなる演出」は残り35%以下で発生)

上位ジョブ

# シーフ

てきのわざマスター

### 開放に必要なジョブ

格闘士　短剣士

### 装備可能武器

格闘　短剣

### ジョブの特徴

- ジョブ固有アクションを使えば、敵の攻撃を待たずに特定のインスタントアビリティを取得できる
- パッシブスキルでドロップ率を最大で+6.0%にできる。また、ジョブ適性を400%以上にすれば、レア度の高い装備を入手しやすくなる
- 素早さと幸運が高いうえ、ジョブ適性が250%以上ならアビリティのステータス補正を幸運に変更できる
- 移動速度とブレイク回復速度が上がるコマンドアビリティを取得可能
- スピード重視の武器である格闘と短剣を使える

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Lv.1 | Lv.30 | Lv.50 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | D | 1325 | 1765 | 1901 | 2007 | 2095 |
| 力 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |
| 素早さ | A | 19 | 22 | 34 | 34 | 34 |
| 体力 | E | 14 | 16 | 26 | 26 | 26 |
| 知性 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |
| 精神 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 幸運 | A | 19 | 22 | 34 | 34 | 34 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | シーフの知恵Ⅰ | 素早さ+2 |
| 30% | シーフの知恵Ⅱ | 素早さ+2、幸運+2 |
| 50% | テイカーボーナスⅠ | インスタントアビリティの与ダメージ量+4.2% |
| 80% | シーフの知恵Ⅲ | 知性+2、素早さ+4、幸運+4 |
| 120% | テイカーボーナスⅡ | インスタントアビリティの与ダメージ量+7.0% |
| 160% | チーフの知恵Ⅳ | 知性+4、素早さ+6、幸運+6 |
| 250% | 幸運を運ぶ羽根 | ステータス補正があるアビリティすべてに「幸運」が適用される |
| 400% | トレジャーハンター | レア度の高い装備を入手しやすくなる |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 浮遊城 | 風の追憶 | 165 | 5 |
| 浮遊城 | 風の追憶 | 205 | 26 |
| 海底神殿 | 水の追憶 | 175 | 4 |

ジョブ固有アクション

## 盗む

消費MP 100

効果

前方へすばやく踏みこみ、近くに敵がいれば跳びのきながらインスタントアビリティを盗む（盗めるものはP.305～313を参照）。盗んだアビリティの使用回数は1回だが、パッシブスキル『インスタントアビリティ：稀に増加』取得後は特定の確率で2回になる。

↑『ぶんどる』取得後は、敵のブレイクを上限ごと減らせるようにもなるが、その攻撃はクリティカルヒットしない。

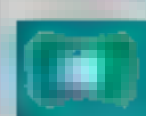
### ジョブツリー

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| ▼パッシブスキル | | | |
| A1 | シーフジョブ適性+10% | 1 | ―― |
| A2 | ドロップ率UP+2.0% | 1 | ―― |
| A3 | インスタントアビリティ：稀に増加 18.7% | 2 | ―― |
| A4 | クリティカル与ダメージ+2.4% | 1 | ―― |
| A5 | ぶんどる<br>効果『盗む』ヒット時に敵のブレイクを減らす | 2 | ―― |
| A6 | シーフジョブ適性+15% | 1 | ―― |
| A7 | インスタントアビリティ：稀に増加 17.3% | 1 | ―― |
| A8 | クリティカル与ダメージ+6.2% | 2 | ―― |
| A9 | ドロップ率UP+4.0% | 1 | ―― |
| A10 | シーフジョブ適性+25% | 2 | ―― |
| ▼コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | 斬罰の精神<br>効果 短剣の弱3派生の物理与ダメージでMP回復 | 2 | ―― |
| B2 | 魁の構え<br>効果 格闘の弱1派生の攻撃速度上昇 | 2 | ―― |
| B3 | スウィフトダガー<br>効果 短剣の弱1派生の攻撃速度上昇 | 2 | ―― |
| B4 | マインドオブフィスト<br>効果 格闘の弱3派生の物理与ダメージでMP回復 | 2 | ―― |
| ▼コンボアビリティ | | | |
| C1 | 不意討ち | 2 | P.287 |
| C2 | クロッシングエッジ | 1 | P.287 |
| C3 | ワスプスティング | 2 | P.287 |
| ▼コマンドアビリティ | | | |
| D1 | とんずら | 2 | P.270 |
| ▼新ジョブ開放 | | | |
| E1 | 忍者 | 0 | P.262 |
| E2 | アサシン | 0 | P.263 |

上位ジョブ

# モンク

[illegible] MPコンバーター

| 開放に必要なジョブ | 装備可能武器 |
|---|---|
| 格闘士、槍士 | 格闘 |

## モンクの特徴

- ジョブ固有アクションで、自分のHPとブレイクを回復できる。R2長押しで攻撃能力の強化も可能
- HP、力、素早さ、体力が高め。さらに、ジョブ適性ボーナスでHPとブレイクの値を上げられる
- 自分の状態異常を解除しつつ状態異常への耐性を上げられるコマンドアビリティを取得可能
- 使用できる武器は棍、格闘、槍の3種類。棍は片手用だが、それを使っているときでも盾は装備できない
- ジャストガード成功時に得られる強化効果の持続時間を、ジョブ適性ボーナスで2倍前後に延ばせる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.50 | [illegible] | [illegible] | Lv.99 |
| HP | B | 1412 | 1848 | 2007 | 2131 | 2234 |
| 力 | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 素早さ | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 体力 | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 知性 | E | 14 | 16 | 26 | 26 | 26 |
| 精神 | E | 14 | 17 | 26 | 26 | 26 |
| 幸運 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

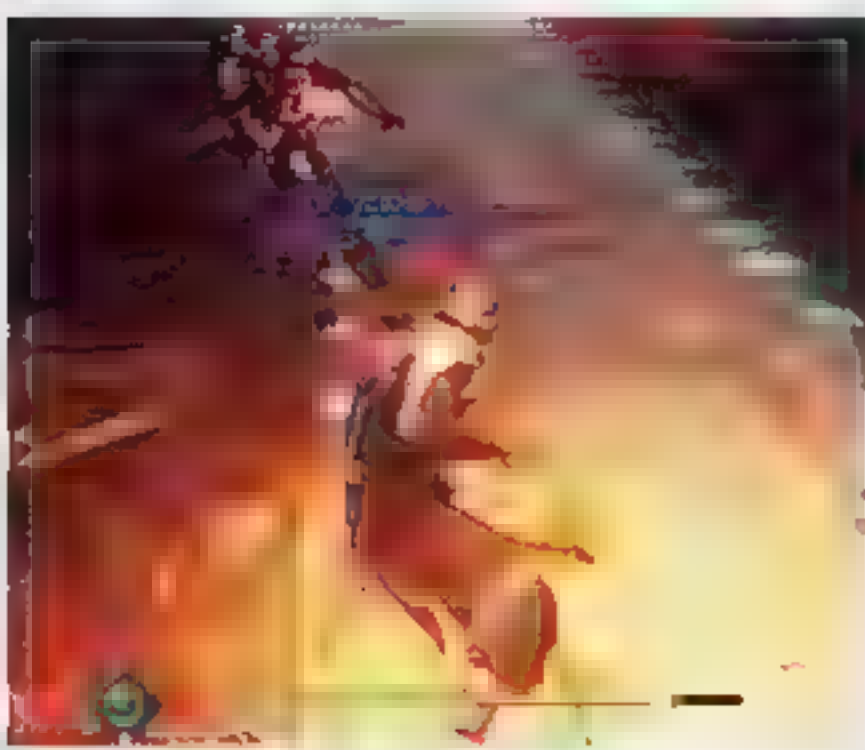
| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | モンクの知恵Ⅰ | 素早さ+2 |
| 30% | モンクの知恵Ⅱ | HP+25、素早さ+2 |
| 50% | ブレイクリミットボーナスⅠ | ブレイク+60 |
| 80% | モンクの知恵Ⅲ | HP+25、力+2、体力+2、素早さ+4 |
| 120% | ブレイクリミットボーナスⅡ | ブレイク+100 |
| 160% | モンクの知恵Ⅳ | HP+50、力+4、体力+4、素早さ+4 |
| 250% | ハイテンション | ジャストガード成功時に得られる強化効果の持続時間+100% |
| 400% | マントラ | 最大HPが1.5倍前後に上がる |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 白き霊峰 | 過去の幻影 | 170 | 6 |
| 白き霊峰 | 過去の幻影 | 200 | 23 |
| 不夜城 | 廻る者たちの故郷 | 190 | 6 |

## ジョブ固有アクション たためる

消費MP 100

**効果** 自分のHPを最大値の約4％、ブレイクを最大値の約48％回復する。R2長押しで溜めを行なうと、MPが秒間20のペースで減るものの、HPとブレイクが少しずつ回復していき、溜め開始から1秒後には「30秒間の与ダメージ量増加効果」も得られる。『ためるマスタリー』取得後は、与ダメージ量の増加率が、溜め開始から2.5秒で2段階目に、溜め開始から4.5秒で3段階目に上がる。

←溜め動作中の1秒あたりの回復ペースは、ブレイクが最大値の60％であるのに対し、HPは最大値の5％とやや遅い。

## ジョブツリー

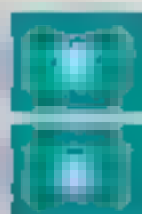
START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | | | |
| | アクションアビリティ消費MP−2.3％ | 1 | — |
| | モンクジョブ適性＋10％ | 1 | — |
| | 強化効果時間延長＋4.7％ | 1 | — |
| | ためるマスタリー<br>効果 『ためる』の強化効果の上限が1段階から3段階に | 2 | — |
| | モンクジョブ適性＋15％ | 1 | — |
| | ブレイク最大時与ダメージ＋2.2％ | 1 | — |
| | モンクジョブ適性＋25％ | 2 | — |
| | アクションアビリティ消費MP−7.3％ | 2 | — |
| | 強化効果時間延長＋7.3％ | 1 | — |
| | ブレイク最大時与ダメージ＋4.0％ | 2 | — |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | ランスキャンセラー<br>効果 槍の弱2派生の回避可能タイミングが早まる | 2 | — |
| B2 | ランサーハート<br>効果 槍の弱3派生で物理耐性を貫通しやすくなる | 2 | — |
| B3 | ヒュージリストハート<br>効果 格闘の弱3派生で物理耐性を貫通しやすくなる | 2 | — |
| B4 | ストライクキャンセラー<br>効果 格闘の弱2派生の回避可能タイミングが早まる | 2 | — |
| コンボアビリティ | | | |
| C1 | 鉄山靠 | 1 | P.285 |
| C2 | 蹴撃 | 2 | P.285 |
| C3 | ラッシュパンチ | 2 | P.285 |
| コマンドアビリティ | | | |
| | チャクラ | 2 | P.270 |
| 新ジョブ開放 | | | |
| | タイラント | 0 | P.267 |
| | アサシン | 0 | P.263 |

上位ジョブ

# 白魔道士

開発コンセプト名 アドバンテージメイカー

| 開放に必要なジョブ | 装備可能武器 |
|---|---|
| 魔術士 | |

### 白魔道士の特徴

- ジョブ固有アクションで7系統(『白魔法マスタリー』取得後は8系統)の白魔法を使用でき、味方の回復と強化のほか、聖属性の攻撃も行なえる
- 精神がとても高いうえ、ジョブ適性が250%以上ならアビリティのステータス補正を精神に変更できる。一方、精神以外のステータスは低く、使える武器も棍だけなので、物理攻撃が中心の戦いには不向き
- パッシブスキルで、すべての魔法属性耐性を最大で10.1%上げられる
- ジョブ適性を上げれば、強化の持続時間を延ばす効果や敵に倒されても1回だけ復活する効果が得られる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Lv.1 | Lv.30 | Lv.50 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | D | 1325 | 1765 | 1901 | 2007 | 2095 |
| 力 | C | 16 | 18 | 30 | 30 | 30 |
| 素早さ | E | 14 | 17 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |
| 知性 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |
| 精神 | S | 20 | 23 | 36 | 36 | 36 |
| 幸運 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 白魔道士の知恵Ⅰ | 精神+2 |
| 30% | 白魔道士の知恵Ⅱ | 精神+4 |
| 50% | グッドタイムボーナスⅠ | 自分を強化する効果の持続時間+7.5% |
| 80% | 白魔道士の知恵Ⅲ | 力+2、体力+2、精神+6 |
| 120% | グッドタイムボーナスⅡ | 自分を強化する効果の持続時間+12.5% |
| 160% | 白魔道士の知恵Ⅳ | 力+4、体力+4、精神+8 |
| 250% | 生を望みし祈り | ステータス補正があるアビリティすべてに「精神」が適用される |
| 400% | オートリレイズ | 「死亡時に1回だけ自動的に復活し、HPが最大値の30%回復する状態」になる。効果は復活時に解除されるが、キューブに触れれば再度得られる |

ジョブ固有アクション

## 白魔法

消費MP 100~300

効果 下の表の魔法を選んで使える。R2 長押しで詠唱を行なうと、魔法が上位のものになる。

### 使用できる魔法

| 系統 | 消費MP | 名前 | 必要な詠唱時間 | 効果 |
|---|---|---|---|---|
| ディア系 | 100 | ディア | 0秒 | 3発の追尾弾を飛ばす(魔法属性:聖、ステータス補正:精神) |
| | | アディア | 1.25秒 | |
| | | ガディア | 2.5秒 | |
| ケアル系 | 200 | ケアル | 0秒 | パーティ全員のHPを回復(ステータス補正:精神) |
| | | ケアルラ | 1.25秒 | |
| | | ケアルガ | 2.5秒 | |
| リジェネ系 | 100 | リジェネ | 0秒 | 40秒間、自分(『リジェネガ』はパーティ全員)のHPを2秒ごとに最大値の3%ずつ回復 |
| | | リジェネガ | 2.5秒 | |
| プロテス系 | 100 | プロテス | 0秒 | 40秒間、自分(『プロテガ』はパーティ全員)の物理被ダメージ量を軽減 |
| | | プロテガ | 2.5秒 | |
| シェル系 | 100 | シェル | 0秒 | 40秒間、自分(『シェルガ』はパーティ全員)の魔法被ダメージ量を軽減 |
| | | シェルガ | 2.5秒 | |
| ヘイスト系 | 100 | ヘイスト | 0秒 | 25秒間、自分(『ヘイスガ』はパーティ全員)のさまざまな行動を加速 |
| | | ヘイスガ | 2.5秒 | |
| レイズ系 | 300 | レイズ | 0秒 | 仲間全員を復活させ、HPを最大値の30%(『アレイズ』は100%)回復 |
| | | アレイズ | 2.5秒 | |
| ホーリー系 | 200(※1) | ホーリー | 2.5秒 | 狙った場所の地面から聖なる光を噴出させる(魔法属性:聖、ステータス補正:精神) |

※『ホーリー』は『白魔法マスタリー』取得後に使用できる
※1……最大MPも同じ量だけ消費する

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 光歪の水郷 | 自然の歪み | 185 | 16 |
| アースの洞窟 | 土の追憶 | 195 | 17 |
| アースの洞窟 | 土の追憶 | 225 | 44 |

ジョブツリー



| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| ▼パッシブスキル | | | |
| | 通常攻撃MP回復量+3.8% | 2 | ―― |
| | 白魔道士ジョブ適性+10% | 1 | ―― |
| | 聖属性与ダメージ+3.0% | 2 | ―― |
| | 魔法属性耐性+4.0% | 2 | ―― |
| | 白魔道士ジョブ適性+25% | 2 | ―― |
| | 聖属性与ダメージ+4.7% | 2 | ―― |
| | 白魔道士ジョブ適性+15% | 1 | ―― |
| | 白魔法マスタリー<br>効果『白魔法』で『ホーリー』が使用可能に | 2 | ―― |
| | 通常攻撃MP回復量+7.0% | 2 | ―― |
| | 魔法属性耐性+6.1% | 2 | ―― |
| ▼コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | 元素の知識<br>効果 棍の弱2派生の魔法与ダメージでブレイク回復 | 2 | ―― |
| B2 | 破砕の気概<br>効果 棍の後攻撃派生の魔法与ダメージでMP回復 | 2 | ―― |
| ▼コンボアビリティ | | | |
| C1 | セラフストライク | 2 | P.281 |
| C2 | ホーリークラック | 3 | P.281 |
| ▼コマンドアビリティ | | | |
| D1 | 聖なる刻印 | 2 | P.270 |
| ▼新ジョブ開放 | | | |
| E1 | [illegible] | 0 | P.268 |
| E2 | パラディン | 0 | P.261 |

# 上位ジョブ 黒魔道士

ハイパワーマジシャン

**開放に必要なジョブ**

魔術士

**装備可能武器**

**黒魔道士の特徴**

- ジョブ固有アクションで7系統(『黒魔法マスタリー』取得後は8系統)の黒魔法を使用できる。どの魔法もダメージを与えるもので、系統ごとに属性が異なるため、敵の弱点を突きやすい
- 黒魔法に影響する知性の高さがトップクラス
- ジョブ適性を上げていくと、知性が最大で20上がるほか、魔法攻撃の与ブレイク量が増えたり、魔法攻撃時に最大MPが増加したりするようになる
- HP、力、体力が低く、使える武器は棍のみ。肉弾戦は苦手だが、ソウルバーストを狙えば多少カバーできる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | Lv.50 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | D | 1325 | 1765 | 1901 | 2007 | 2095 |
| 力 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 素早さ | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |
| 体力 | D | 15 | 17 | 28 | 28 | 28 |
| 知性 | S | 20 | 23 | 36 | 36 | 36 |
| 精神 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |
| 幸運 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 黒魔道士の知恵Ⅰ | 知性+2 |
| 30% | 黒魔道士の知恵Ⅱ | 知性+4 |
| 50% | マジックアタックボーナスⅠ | 魔法属性の与ブレイク量+6.3% |
| 80% | 黒魔道士の知恵Ⅲ | 知性+6、精神+2、素早さ+2 |
| 120% | マジックアタックボーナスⅡ | 魔法属性の与ブレイク量+10.5% |
| 160% | 黒魔道士の知恵Ⅳ | 知性+8、精神+4、素早さ+4 |
| 250% | 死を望みし祈り | ステータス補正があるアビリティすべてに「知性」が適用される |
| 400% | ライオットマジック | 魔法属性ダメージを与えると基本威力の約2%ぶん最大MPが増える |

## ジョブ固有アクション 黒魔法

消費MP 100~300

**効果** 下の表の魔法を選んで使える。R2長押しで詠唱を行なうと、魔法が上位のものになる。

### 使用できる魔法

| 系統 | 消費MP | 名前 | 必要な詠唱時間 | 効果 |
|---|---|---|---|---|
| ファイア系 | 100 | ファイア | 0秒 | 狙った場所へ直進する火の弾を飛ばす(魔法属性:火、ステータス補正:知性) |
| | | ファイラ | 1.25秒 | |
| | | ファイガ | 2.5秒 | |
| ブリザド系 | 100 | ブリザド | 0秒 | 狙った場所を氷に閉じこめる(魔法属性:氷、ステータス補正:知性) |
| | | ブリザラ | 1.25秒 | |
| | | ブリザガ | 2.5秒 | |
| サンダー系 | 100 | サンダー | 0秒 | 狙った場所に雷を落とす(魔法属性:雷、ステータス補正:知性) |
| | | サンダラ | 1.25秒 | |
| | | サンダガ | 2.5秒 | |
| ウォータ系 | 100 | ウォータ | 0秒 | 狙った場所の地面から水を噴出させる(魔法属性:水、ステータス補正:知性) |
| | | ウォタラ | 1.25秒 | |
| | | ウォタガ | 2.5秒 | |
| クエイク系 | 100 | クエイク | 0秒 | 狙った場所の地面を隆起させる(魔法属性:土、ステータス補正:知性) |
| | | クエイラ | 1.25秒 | |
| | | クエイガ | 2.5秒 | |
| エアロ系 | 100 | エアロ | 0秒 | 前進する竜巻を狙った場所に発生させる(魔法属性:風、ステータス補正:知性) |
| | | エアロラ | 1.25秒 | |
| | | エアロガ | 2.5秒 | |
| フレア系 | 100(※1) | フレア | 2.5秒 | 狙った場所に敵を引き寄せて大爆発を起こす(魔法属性:無、ステータス補正:知性) |
| メテオ系 | 200(※1) | メテオ | 2.5秒 | 狙った場所の周囲に7発の隕石を落とす(魔法属性:無、ステータス補正:知性) |

※『メテオ』は『黒魔法マスタリー』取得後に使用できる
※1……最大MPも同じ量だけ消費する

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 光歪の水郷 | 自然の歪み | 165 | 7 |
| 水晶の蜃気楼 | 既視の景色 | 170 | 9 |
| 水晶の蜃気楼 | 既視の景色 | 190 | 20 |

**ジョブツリー**

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **パッシブスキル** | | | |
| | ライトブリンガー持続時間+5.8% | 1 | ―― |
| | 黒魔道士ジョブ適性+10% | 1 | ―― |
| | ライトブリンガー持続時間+13.4% | 2 | ―― |
| | 無属性与ブレイク量+5.6% | 2 | ―― |
| | 黒魔道士ジョブ適性+15% | 1 | ―― |
| | 黒魔道士ジョブ適性+25% | 2 | |
| | 無属性与ブレイク量+6.0% | 2 | ―― |
| | 魔法属性与ダメージ+3.4% | 2 | ―― |
| | 黒魔法マスタリー<br>効果『黒魔法』で『メテオ』が使用可能に | 2 | ―― |
| | 魔法属性与ダメージ+3 4% | 2 | ―― |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 元素の知識<br>効果 棍の弱2派生の魔法与ダメージでブレイク回復 | 2 | ―― |
| B2 | 無心破断<br>効果 棍の弱3派生の魔法与ダメージ量増加 | 2 | ―― |
| **コンボアビリティ** | | | |
| C1 | フロストスイング | 2 | P.281 |
| C2 | フレイムインパクト | 2 | P.281 |
| C3 | スパークストライク | 2 | P.281 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| | 血の刻印 | 2 | P 270 |
| **新ジョブ開放** | | | |
| | 暗黒騎士 | 0 | P.260 |
| | 賢者 | 0 | P.268 |

上位ジョブ

# 赤魔道士

開発コンセプト名 マジックブレイカー

| 開放に必要なジョブ | 装備可能武器 |
|---|---|
| 剣士 魔術士 | |

## 赤魔道士の特徴

- ジョブ固有アクションで、魔法をすばやく連発できる。使える魔法は、攻撃用が3種類、回復用が1種類、補助用が3種類。『連続魔マスタリー』取得後は、R2 長押しで上位の魔法も使えるようになる
- 最大MPと残りMPを100消費するのと引きかえにMPを大幅に回復できるコマンドアビリティを取得可能
- ジョブ適性を上げていくと、溜め時間や詠唱時間が短縮される効果や、敵に状態異常を発生させるたびに最大MPが増えてMPも回復する効果が得られる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | [illegible] | Lv.99 |
| HP | C | 1355 | 1788 | 1933 | 2046 | 2140 |
| 力 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |
| 素早さ | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 体力 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 知性 | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 精神 | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 幸運 | C | 16 | 18 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 光歪の水郷 | 自然の歪み | 175 | 11 |
| 魔の樹海 | 瘴気の記憶 | 200 | 23 |
| 魔の樹海 | 瘴気の記憶 | 220 | 44 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 赤魔道士の知恵Ⅰ | 知性+2 |
| 30% | 赤魔道士の知恵Ⅱ | 知性+2、精神+2 |
| 50% | アタックアスピルボーナスⅠ | 通常攻撃によるMP回復量+6.8% |
| 80% | 赤魔道士の知恵Ⅲ | 力+2、知性+4、精神+4 |
| 120% | アタックアスピルボーナスⅡ | 通常攻撃によるMP回復量+11.3% |
| 160% | 赤魔道士の知恵Ⅳ | HP+25、力+2、知性+6、精神+6 |
| 250% | ファストチャージ | 溜めと詠唱の速度が50%上昇 |
| 400% | カラミティマジック | 敵に状態異常を発生させるたびに、最大MPが40増え、MPが40回復する |

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| ▼[illegible] | | | |
| [illegible] | 状態異常蓄積量UP+5.2% | 1 | —— |
| [illegible] | 赤魔道士ジョブ適性+10% | 1 | —— |
| [illegible] | 赤魔道士ジョブ適性+25% | 2 | —— |
| [illegible] | 物理属性与ブレイク量+2.4% | 1 | —— |
| [illegible] | ソウルシールド消費ブレイク軽減-4.7% | 2 | —— |
| A6 | 連続魔マスタリー<br>効果 R2 長押しして魔法を3段階目まで強化可能に | 2 | —— |
| A7 | 赤魔道士ジョブ適性+15% | 1 | —— |
| [illegible] | 物理属性与ブレイク量+6.3% | 2 | —— |
| A9 | ソウルシールド消費ブレイク軽減-3.7% | 1 | —— |
| [illegible] | 状態異常蓄積量UP+16.4% | 2 | —— |
| ▼コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | ダガーディザイア<br>効果 短剣の弱1派生の魔法与ダメージでHP回復 | 2 | —— |
| B2 | ウィルオブソード<br>効果 剣の弱3派生で倒すかブレイクでソウルバースト | 2 | —— |
| B3 | 剣の想い<br>効果 剣の弱1派生の魔法与ダメージでHP回復 | 2 | —— |
| B4 | ダガーアンビション<br>効果 短剣の弱3派生で倒すかブレイクでソウルバースト | 2 | —— |
| ▼コンボアビリティ | | | |
| [illegible] | テンペスト | 2 | P.275 |
| [illegible] | ソードオブラウンド | 2 | P.275 |
| ▼コマンドアビリティ | | | |
| [illegible] | マジックリジェネ | 2 | P.270 |
| ▼新ジョブ開放 | | | |
| [illegible] | タイラント | 0 | P.267 |
| E2 | ヴォイドナイト | 0 | P.266 |

## ジョブ固有アクション 連続魔

消費MP 100

効果 下の表の魔法を使えるうえ、その動作中に R2 を押すと、詠唱なしでつぎの魔法が発動する(MPはそのつど消費)。『連続魔マスタリー』取得後は、R2 長押しによる詠唱で魔法を上位のものにできる(2発目以降の魔法も同じ段階のものになる)。

### 使用できる魔法

| 系統 | 消費MP | 名前 | 必要な詠唱時間 | 効果 |
|---|---|---|---|---|
| ファイア系 | 100 | ファイア<br>ファイアⅡ<br>ファイアⅢ | 0秒<br>1.25秒<br>2.5秒 | 狙った場所へ直進する火の弾を飛ばす(魔法属性：火、ステータス補正：知性) |
| ブリザド系 | 100 | ブリザド<br>ブリザドⅡ<br>ブリザドⅢ | 0秒<br>1.25秒<br>2.5秒 | 狙った場所を氷に閉じこめる(魔法属性：氷、ステータス補正：知性) |
| サンダー系 | 100 | サンダー<br>サンダーⅡ<br>サンダーⅢ | 0秒<br>1.25秒<br>2.5秒 | 狙った場所に雷を落とす(魔法属性：雷、ステータス補正：知性) |
| リジェネ系 | 100 | リジェネ<br>リジェネⅡ<br>リジェネⅢ | 0秒<br>1.25秒<br>2.5秒 | 40秒間(『Ⅱ』は45秒間、『Ⅲ』は50秒間)、自分のHPを2秒ごとに最大値の3%ずつ回復 |
| プロテス系 | 100 | プロテス<br>プロテスⅡ<br>プロテスⅢ | 0秒<br>1.25秒<br>2.5秒 | 40秒間(『Ⅱ』は45秒間、『Ⅲ』は50秒間)、自分の物理被ダメージ量を軽減 |
| シェル系 | 100 | シェル<br>シェルⅡ<br>シェルⅢ | 0秒<br>1.25秒<br>2.5秒 | 40秒間(『Ⅱ』は45秒間、『Ⅲ』は50秒間)、自分の魔法被ダメージ量を軽減 |
| ヘイスト系 | 100 | ヘイスト<br>ヘイストⅡ<br>ヘイストⅢ | 0秒<br>1.25秒<br>2.5秒 | 20秒間(『Ⅱ』は25秒間、『Ⅲ』は30秒間)、自分のさまざまな行動を加速 |

※『○○Ⅱ』『○○Ⅲ』は『連続魔マスタリー』取得後に使用できる

# 上位ジョブ 竜騎士

[illegible] ▶ スマートオフェンス

**開放に必要なジョブ**

斧士　槍士

**装備可能武器**

**竜騎士の特徴**

- 敵の弱点属性で攻撃したときのメリットを、ジョブ適性ボーナスやコマンドアビリティで増やせる。『マイティストライク』(→P.270)などで敵の弱点を突きやすい状態になれば、より有利に戦うことが可能
- 大剣、斧、槍といった威力重視の武器が使える
- ジョブ固有アクションを使うと、無敵状態になって急降下攻撃を仕掛けられる。『ジャンプマスタリー』取得後は、無敵時間が延び、攻撃前の移動も可能に
- ジョブ適性250％以上で得られる『ドラゴンパワー』が実用的で、ほかのジョブで戦うときにも役立つ

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| HP | C | 1355 | 1788 | 1933 | 2046 | 2140 |
| 力 | A | 19 | 22 | 34 | 34 | 34 |
| 素早さ | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 体力 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 知性 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 精神 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 幸運 | C | 16 | 18 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

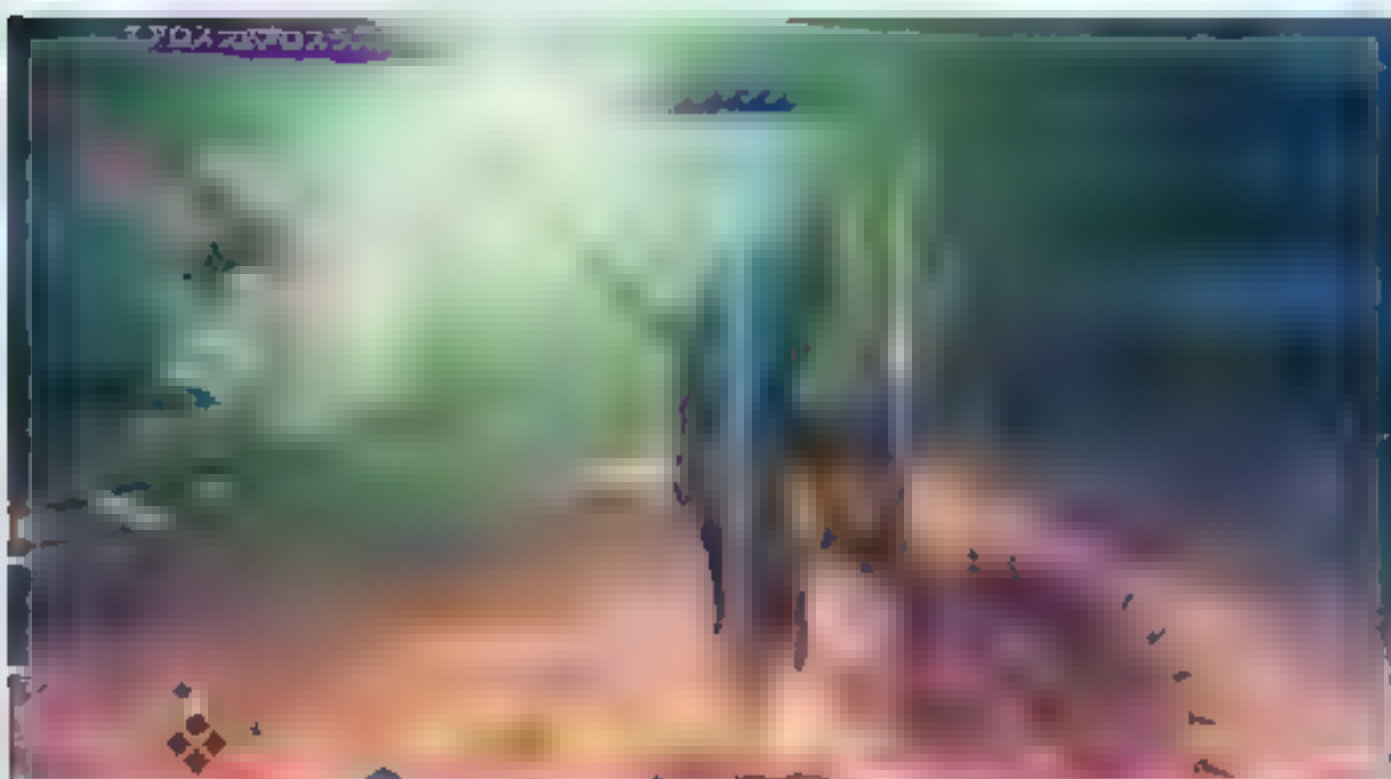
| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 竜騎士の知恵Ⅰ | 素早さ＋2 |
| 30% | 竜騎士の知恵Ⅱ | 力＋2、素早さ＋2 |
| 50% | ウィークボーナスⅠ | 敵の弱点を突いたときの与ブレイク量＋5.9% |
| 80% | 竜騎士の知恵Ⅲ | HP＋25、力＋4、素早さ＋4 |
| 120% | ウィークボーナスⅡ | 敵の弱点を突いたときの与ブレイク量＋9.8% |
| 160% | 竜騎士の知恵Ⅳ | HP＋50、力＋6、素早さ＋6 |
| 250% | ドラゴンパワー | ジョブ固有アクションかコンボアビリティで倒すと自動的にソウルバースト |
| 400% | 空を制する者 | 『ライトブリンガー』『カオスブリンガー』の効果中に、攻撃、溜め、詠唱の時間が15%短縮 |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 浮遊城 | 風の追憶 | 175 | 9 |
| 浮遊城 | 風の追憶 | 215 | 33 |
| 機械遺跡 | 思い出すということ | 170 | 4 |

## ジョブ固有アクション ジャンプ

消費MP 100

**効果** 真上にジャンプし、落下地点の周囲を攻撃する(物理属性：突、ステータス補正：素早さ)。動作開始から攻撃をくり出す瞬間までは無敵状態。『ジャンプマスタリー』取得後は、R2 長押しで滞空時間が最大3秒まで延びるうえ、空中で前へ進むようになる。

↑緊急回避にも使える攻撃。『ジャンプマスタリー』取得後は遠くへ跳べるようになるが、障害物は越えられない。

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **パッシブスキル** | | | |
| [illegible] | ライトブリンガー持続時間＋4.6％ | 1 | ― |
| [illegible] | 竜騎士ジョブ適性＋10％ | 1 | ― |
| [illegible] | ジャンプマスタリー<br>効果『ジャンプ』の時間が R2 長押しで延長可能に | 2 | ― |
| [illegible] | 竜騎士ジョブ適性＋15％ | 1 | ― |
| [illegible] | ソウルシールド：MP回復＋12.5％ | 2 | ― |
| [illegible] | 竜騎士ジョブ適性＋25％ | 2 | ― |
| [illegible] | 物理属性与ダメージ＋2.9％ | 2 | ― |
| [illegible] | ライトブリンガー持続時間＋14.6％ | 2 | ― |
| [illegible] | 物理属性与ダメージ＋2.9％ | 2 | ― |
| [illegible] | ソウルシールド：MP回復＋19.9％ | 2 | ― |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 串刺しの謀略<br>効果 槍の前攻撃派生のブレイク上限減少量が増加 | 2 | ― |
| B2 | 闘争の槍<br>効果 槍の溜め攻撃派生の与ブレイク量増加 | 2 | ― |
| **コンボアビリティ** | | | |
| C1 | バックスラスト | 2 | P.289 |
| C2 | ヴァンキッシュ | 2 | P.289 |
| C3 | エアリアルブレイク | 2 | P.289 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| D1 | 竜剣 | 2 | P.270 |
| **新ジョブ開放** | | | |
| E1 | ブレイカー | 0 | P.265 |
| E2 | 解放者 | 0 | P.264 |

上位ジョブ

# 侍

開発コンセプト名 MPサーキュレーター

| 開放に必要なジョブ | 装備可能武器 |
|---|---|
| 刀士 | |

### 侍の特徴

- 力の値がトップクラスで、HPと素早さも高め
- ジャストガード成功時に得られる効果の種類をパッシブスキルなどで増やせる
- ジョブ固有アクションを使うと、通常攻撃のMP回復量が増えるうえ、ジャストガード成功時にMPが回復するようになる。『明鏡止水マスタリー』取得後は、ジャストガードに成功しやすくなる効果も得られる
- ジョブ適性ボーナスで、各アクションの消費MPを最大で16％減らせる。さらに、コンボアビリティの消費MPを30％減らすコマンドアビリティも取得可能

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 Lv.1 | Lv.30 | Lv.50 | Lv.80 | Lv.99 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | B | 1412 | 1848 | 2007 | 2131 | 2234 |
| 力 | S | 20 | 23 | 36 | 36 | 36 |
| 素早さ | B | 17 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 体力 | D | 15 | 18 | 28 | 28 | 28 |
| 知性 | E | 14 | 16 | 26 | 26 | 26 |
| 精神 | E | 14 | 17 | 26 | 26 | 26 |
| 幸運 | C | 16 | 19 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | 名前 | 効果 |
|---|---|---|
| 20% | 侍の知恵Ⅰ | 力＋2 |
| 30% | 侍の知恵Ⅱ | 力＋2、素早さ＋2 |
| 50% | アビリティセーブボーナスⅠ | ジョブ固有アクションとコンボアビリティの消費MP－6.0% |
| 80% | 侍の知恵Ⅲ | 力＋6、素早さ＋4 |
| 120% | アビリティセーブボーナスⅡ | ジョブ固有アクションとコンボアビリティの消費MP－10.0% |
| 160% | 侍の知恵Ⅳ | HP＋50、力＋6、素早さ＋6 |
| 250% | 継続は力なり | チェインキャンセル(※1)すると10秒間の与ダメージ量増加効果を得る |
| 400% | 心眼 | ジャストガード成功時、つぎのアビリティが確実にクリティカルヒットする |

※1……「ジョブ固有アクションやコンボアビリティの動作をバトルセットチェンジでキャンセル」を早いタイミングで行なうこと。なお、侍のジョブ適性が250％以上のバトルセットにもどすときは与ダメージ量増加効果が得られない

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション 名前 | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 西の城 | ダークエルフ | 170 | 11 |
| アースの洞窟 | 土の追憶 | 185 | 11 |
| アースの洞窟 | 土の追憶 | 215 | 30 |

ジョブ固有アクション

## 明鏡止水

消費MP 100

効果 「40秒間、通常攻撃がヒットしたときのMP回復量が1.5倍になるうえ、ジャストガードに成功するとMPが80回復する状態」になる。攻撃を受けてひるむと効果が解除されてしまう。

↑『明鏡止水マスタリー』を早めに取得し、ジャストガードが成功しやすくなる効果も得られるようにしておこう。

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | | | |
| A1 | 侍ジョブ適性＋10％ | 1 | ― |
| A2 | ブレイク回復速度＋2.9％ | 1 | ― |
| A3 | 明鏡止水マスタリー<br>効果 『明鏡止水』効果中のジャストガード可能時間が60分の8秒から60分の14秒(「専心」からの通常攻撃は60分の17秒)に延長 | 2 | ― |
| A4 | アビリティ与ダメージ＋2.8％ | 2 | ― |
| A5 | 侍ジョブ適性＋15％ | 1 | ― |
| A6 | 侍ジョブ適性＋25％ | 2 | ― |
| A7 | ジャストガード：物理与ダメUP＋7.8％ | 2 | ― |
| A8 | ブレイク回復速度＋9.1％ | 2 | ― |
| A9 | アビリティ与ダメージ＋3.4％ | 2 | ― |
| A10 | ジャストガード：物理与ダメUP＋9.0％ | 2 | ― |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | 研鑽されし刀術<br>効果 刀のジャストガード派生の物理与ダメージでMP回復 | 2 | ― |
| B2 | 大志の太刀<br>効果 刀の弱3派生や専心3派生で倒すかブレイクでソウルバースト | 2 | ― |
| コンボアビリティ | | | |
| C1 | 月影 | 2 | P.279 |
| C2 | 雪煙 | 2 | P.279 |
| C3 | 花嵐 | 2 | P.279 |
| コマンドアビリティ | | | |
| D1 | 残心 | 2 | P.270 |
| 新ジョブ開放 | | | |
| E1 | 忍者 | 0 | P.262 |
| E2 | ブレイカー | 0 | P.265 |

最上位ジョブ

# 暗黒騎士

開発コンセプト名 背水の陣

**開放に必要なジョブ**

戦士　バーサーカー　黒魔道士

**装備可能武器**

**暗黒騎士の特徴**

- HPと力が高いものの、それ以外のステータスは低め
- 瀕死時に有利な効果を得るジョブ適性ボーナスやパッシブスキルが多い。ジョブ適性が400％以上なら、瀕死時でなくてもそれらの効果が得られる
- ジョブ固有アクションを使うと、攻撃のたびにHPを消費して追加ダメージを与えることができる
- 周囲の敵からHPを奪うコマンドアビリティを取得可能
- 棍と短剣以外の武器を使えるが、盾は装備できない

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | B | 1412 | 1848 | 2011 | 2135 | 2237 |
| 力 | S | 23 | 35 | 35 | 35 | 35 |
| 素早さ | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 知性 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 精神 | E | 17 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| 幸運 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 暗黒騎士の知恵Ⅰ | 力＋2 |
| 30% | 暗黒騎士の知恵Ⅱ | 力＋2、知性＋2 |
| 50% | リベンジボーナスⅠ | HP30%以下で与ダメージ量＋9.0% |
| 80% | 暗黒騎士の知恵Ⅲ | HP＋25、力＋6、知性＋2 |
| 120% | リベンジボーナスⅡ | HP30%以下で与ダメージ量＋15.0% |
| 160% | 暗黒騎士の知恵Ⅳ | HP＋50、力＋8、知性＋4 |
| 250% | 反逆の狼煙 | 敵に狙われているときに与ダメージ量が15%増加する |
| 400% | ラストリゾート | HP30%以下で発動する効果がすべて常時発動する |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| グルグ火山 | 火の追憶 | 185 | 11 |
| 闇の大陸 | 愚者の悲嘆 | 215 | 19 |
| 闇の大陸 | 愚者の悲嘆 | 235 | 49 |

ジョブ固有アクション

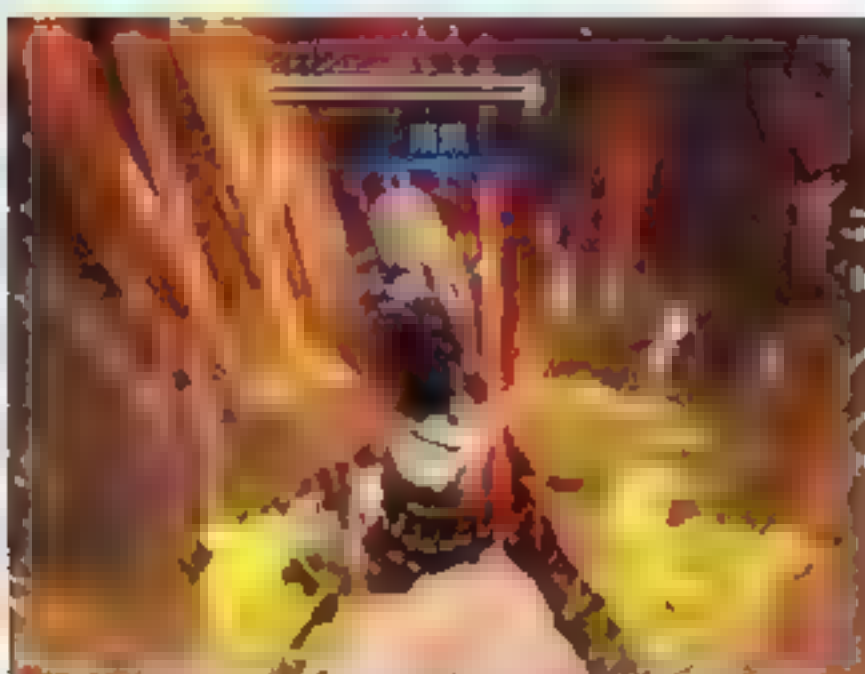
## 暗黒

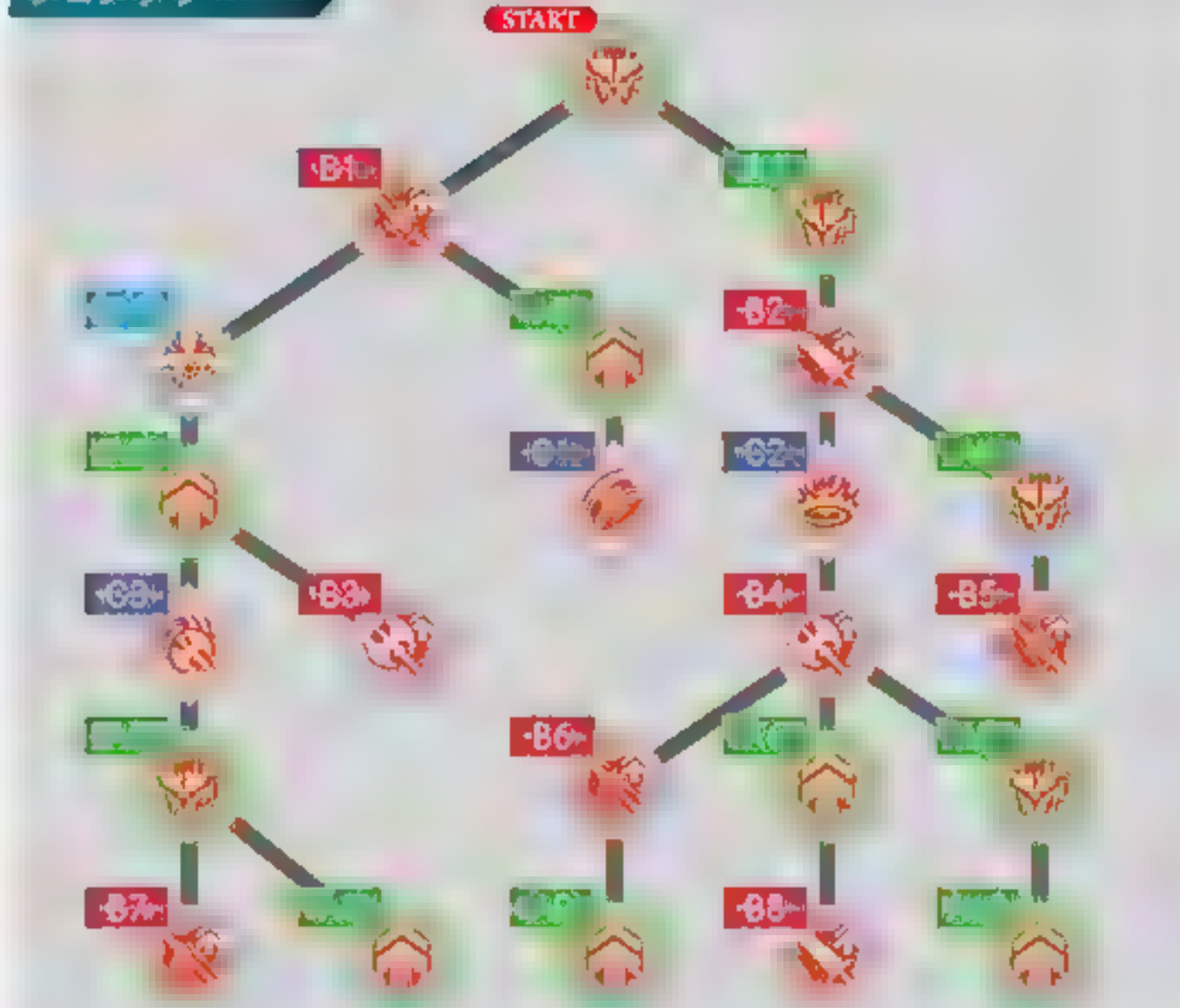
消費MP 0（※1）

**効果**

「敵にダメージを与えるたびに、HPを消費して暗黒属性の追加ダメージを与える状態」になる（効果は下記の条件で解除される）。HPの消費量は、攻撃の基本威力や自分の最大HPが高いほど増え、そのぶん追加ダメージも大きくなる。なお、『ルイン』などで敵を遠くから攻撃したときは追加ダメージを与えられない。

### 『暗黒』の効果が解除されるおもな条件

- 残りMPがゼロになる
- R2 を押す
- バトルセットを切りかえる

←発動直後に R2 を押せばMPをほとんど消費しないので、必要なときだけ効果のONとOFFを切りかえるといい。

**ジョブツリー**

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **パッシブスキル** | | | |
| | 暗黒騎士ジョブ適性＋10％ | 1 | ― |
| | 全属性被ブレイク量－3.1％ | 1 | ― |
| | 瀕死時与ダメージ＋6.7％（※2） | 2 | ― |
| | 暗黒マスタリー<br>効果 HP30％以下だと『暗黒』の消費MPがゼロに | 2 | ― |
| | 暗黒騎士ジョブ適性＋25％ | 2 | ― |
| | アビリティ与ダメージ＋3.1％ | 1 | ― |
| | 暗黒騎士ジョブ適性＋15％ | 1 | ― |
| | アビリティ与ダメージ＋3.1％ | 2 | ― |
| | 全属性被ブレイク量－7.7％ | 2 | ― |
| | 瀕死時与ダメージ＋7.7％（※2） | 2 | ― |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 断罪の計略<br>効果 刀の弱2派生や専心2派生のブレイク上限減少量が増加 | 1 | ― |
| B2 | ヘビーストレングス<br>効果 大剣の弱1派生の物理与ダメージ量増加 | 1 | ― |
| B3 | 破壊の策略<br>効果 斧の弱2派生のブレイク上限減少量が増加 | 1 | ― |
| B4 | 剛力の斧<br>効果 斧の弱1派生の物理与ダメージ量増加 | 1 | ― |
| B5 | 白刃の気力<br>効果 刀の弱1派生や専心1派生の物理与ダメージ量増加 | 1 | ― |
| B6 | エナジースピア<br>効果 槍の弱1派生の物理与ダメージ量増加 | 1 | ― |
| B7 | 詭計の刺突<br>効果 槍の弱2派生のブレイク上限減少量が増加 | 1 | ― |
| B8 | グレイトストラテジー<br>効果 大剣の弱2派生のブレイク上限減少量が増加 | 1 | ― |
| **コンボアビリティ** | | | |
| | ヘヴィレイド | 1 | P.277 |
| | ハードブロウ | 1 | P.277 |
| | トマホーク | 1 | P.283 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| | ドレイン | 2 | P.271 |

※1……残りMPがゼロのときは使用できない。また、発動中はMPが秒間10のペースで減っていく。『暗黒マスタリー』取得後かつHPが残り30％以下のときはMPが減らなくなるが、コンボアビリティなどを使って残りMPがゼロになると、その瞬間に効果が解除される
※2……HPが残り30％以下だと発動する（瀕死を示す「画面端やHPゲージが赤くなる演出」は残り35％以下で発生）

最上位ジョブ

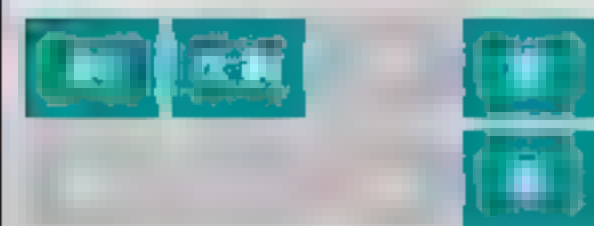
# パラディン

イモータルウォーリアー

**開放に必要なジョブ**

ナイト　白魔道士

**装備可能武器**

**パラディンの特徴**

- HPが全ジョブのなかでもっとも高いうえ、ジョブ適性ボーナスやパッシブスキルでさらに370伸ばせる。体力と精神の高さも十分で、被ダメージ量が減るパッシブスキルも取得できるため、とても打たれ強い
- ジョブ固有アクションの効果中は、敵を攻撃するたびに自分のHPを回復できる（または敵に追加ダメージを与える）。『聖なる牙マスタリー』取得後は、敵をソウルバーストしたときもHPが回復するようになる
- 自分の最大HPの50％ぶんのダメージを無効にできるコマンドアビリティを取得可能

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Lv.1 | Lv.30 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | S | 1527 | 1969 | 2160 | 2304 | 2425 |
| 力 | D | 18 | 27 | 27 | 27 | 27 |
| 素早さ | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | A | 22 | 34 | 34 | 34 | 34 |
| 知性 | E | 17 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| 精神 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 幸運 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | パラディンの知恵Ⅰ | HP＋25 |
| 30% | パラディンの知恵Ⅱ | HP＋50 |
| 50% | ハイボルテージボーナスⅠ | HP最大時に与ブレイク量＋6.8% |
| 80% | パラディンの知恵Ⅲ | HP＋75、体力＋4 |
| 120% | ハイボルテージボーナスⅡ | HP最大時に与ブレイク量＋11.3% |
| 160% | パラディンの知恵Ⅳ | HP＋100、体力＋6、精神＋2 |
| 250% | 光もたらす者 | 『ライトブリンガー』『カオスブリンガー』の効果中にHPが2秒ごとに最大値の3%ずつ回復 |
| 400% | 破邪の光 | すべての状態異常を無効化する |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| アースの洞窟 | 土の追憶 | 235 | 60 |
| 古代人の塔 | 古代からの計略 | 205 | 17 |
| 古代人の塔 | 古代からの計略 | 235 | 54 |

ジョブ固有アクション

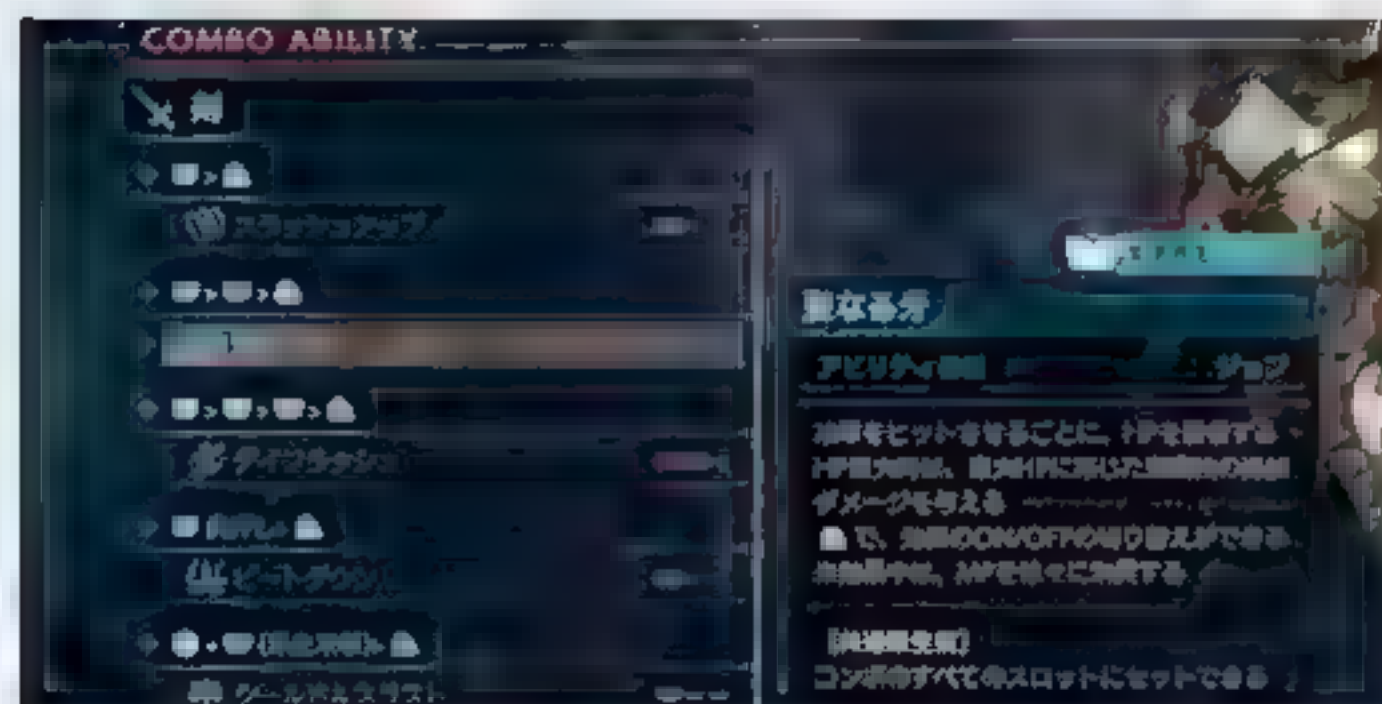
## 聖なる牙

消費MP 0（※3）

**効果**

「敵にダメージを与えるたびに、自分のHPが回復する状態（HP最大時は聖属性の追加ダメージを与える状態）」になる（効果は下記の条件で解除される）。HP回復量と追加ダメージ量は、攻撃の基本威力や自分の最大HPが高いほど増加。なお、『ルイン』などで敵を遠くから攻撃したときは追加ダメージを与えられない。

### 『聖なる牙』の効果が解除されるおもな条件

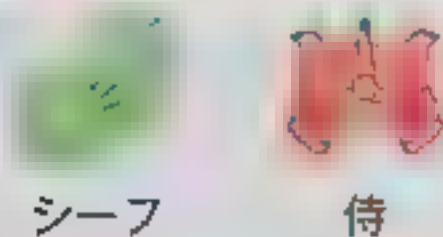
- 残りMPがゼロになる
- R2 を押す
- バトルセットを切りかえる

↑『聖なる牙』をコンボスロットにセットしておき、「発動→コンボで攻撃→ R2 ですばやく解除」の流れで戦うのも手。

## ジョブツリー

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **ジョブスキル** | | | |
| A1 | HP＋60 | 1 | — |
| A2 | パラディンジョブ適性＋10％ | 1 | — |
| A3 | 全属性被ダメージ－2.3％ | 1 | — |
| A4 | 聖なる牙マスタリー<br>効果 『聖なる牙』効果中にソウルバーストでHP回復 | 2 | — |
| A5 | パラディンジョブ適性＋15％ | 1 | — |
| A6 | 全属性被ダメージ－4.9％ | 2 | — |
| A7 | HP＋60 | 2 | — |
| A8 | パラディンジョブ適性＋25％ | 2 | — |
| A9 | HP最大時与ダメージ＋3.7％ | 2 | — |
| A10 | HP最大時与ダメージ＋3.5％ | 2 | — |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 偉大なる気魂<br>効果 大剣の前攻撃派生の物理与ダメージでMP回復 | 1 | — |
| B2 | マインドオブメイス<br>効果 棍の前攻撃派生の物理与ダメージでMP回復 | 1 | — |
| B3 | 剣気の発露<br>効果 剣の弱3派生の発動時に周囲の敵をひるませる | 1 | — |
| B4 | ヘビーエンボディ<br>効果 大剣の弱3派生の発動時に周囲の敵をひるませる | 1 | — |
| B5 | ソードガイスト<br>効果 剣の前攻撃派生の物理与ダメージでMP回復 | 1 | — |
| B6 | メイスリベレーション<br>効果 棍の弱3派生の発動時に周囲の敵をひるませる | 1 | — |
| **コンボアビリティ** | | | |
| C1 | バッシュブロー | 1 | P.281 |
| C2 | シールドサージ | 1 | P.281 |
| C3 | チャージバックラー | 1 | P.275 |
| C4 | レディアントフィールド | 2 | P.275 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| D1 | センチネル | 2 | P.271 |

※3……残りMPがゼロのときは使用できない。また、発動中はMPが秒間25のペースで減っていく

最上位ジョブ

# 忍者

開発コンセプト名 シチュエーションコントローラー

**開放に必要なジョブ**

シーフ　侍

**装備可能武器**

**忍者の特徴**

- ジョブ固有アクションは、MPではなく「忍び道具」を消費して使う独自のもの。効果は強力だが、忍び道具はキューブに触れる方法でしか補充できない
- アビリティの効果に影響する素早さと知性が高いのに対し、防御面に影響するHPと体力と精神は低め
- ジョブ適性ボーナスとパッシブスキルには、敵に状態異常を発生させやすくするものや、状態異常の敵を攻撃したときのメリットを増やすものが多い
- 攻撃するたびに状態異常の持続時間を延長できるようになるコマンドアビリティを取得可能

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Lv.1 | Lv.50 | Lv.55 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | D | 1325 | 1765 | 1904 | 2010 | 2098 |
| 力 | C | 19 | 29 | 29 | 29 | 29 |
| 素早さ | A | 22 | 34 | 34 | 34 | 34 |
| 体力 | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 知性 | B | 21 | 32 | 32 | 32 | 32 |
| 精神 | C | 19 | 29 | 29 | 29 | 29 |
| 幸運 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 忍者の知恵Ⅰ | 素早さ+2 |
| 30% | 忍者の知恵Ⅱ | 知性+2、素早さ+2 |
| 50% | チェイサーボーナスⅠ | 状態異常の敵を攻撃したときのMP回復量+10.1% |
| 80% | 忍者の知恵Ⅲ | 力+2、知性+2、精神+2、素早さ+4 |
| 120% | チェイサーボーナスⅡ | 状態異常の敵を攻撃したときのMP回復量+16.9% |
| 160% | 忍者の知恵Ⅳ | 力+2、知性+4、精神+4、素早さ+6 |
| 250% | 致命の一撃 | クリティカルヒット時にブレイク上限をより多く減らす |
| 400% | 忍びの道 | アビリティの攻撃がヒットした敵に「10秒間、ブレイク回復速度が約50%低下する効果」を付与する |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 海底神殿 | 水の追憶 | 195 | 15 |
| 海底神殿 | 水の追憶 | 225 | 42 |
| 不夜城 | 廻る者たちの故郷 | 210 | 19 |

ジョブ固有アクション

## 忍術

消費MP 0

効果

「忍び道具」を消費して忍術(下の表を参照)を使う。忍び道具はミッション開始時に10個(『忍の備え』取得後は20個)持っており、キューブに触れるたびにその数まで補充される。

### 使用できる忍術

| 名前 | 消費する忍び道具 | 効果 |
|---|---|---|
| 手裏剣 | 0個 | 手裏剣を一直線に投げる(物理属性：斬) |
| 風魔手裏剣 | 3個 | 巨大な手裏剣を一直線に投げる(物理属性：斬) |
| 空蝉の術 | 2個 | 受けた攻撃を1回だけ無効化。持続時間は無限 |
| 金縛りの術 | 3個 | 15秒間、自分の武器に麻痺効果を付与 |
| 火遁 | 2個 | 狙った場所を炎に包む(魔法属性：火) |
| 水遁 | 2個 | 狙った場所の地面から水を噴出させる(魔法属性：水) |
| 土遁 | 2個 | 狙った場所の地面を隆起させる(魔法属性：土) |
| 風遁 | 2個 | 狙った場所に竜巻を発生させる(魔法属性：風) |

※攻撃用の忍術はいずれも「ステータス補正：知性」

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| パッシブスキル | | | |
| A1 | 忍者ジョブ適性+10% | 1 | — |
| A2 | 状態異常蓄積量UP+9.4% | 1 | — |
| A3 | アビリティ与ブレイク量+2.6% | 1 | — |
| A4 | 状態異常蓄積量UP+12.2% | 1 | — |
| A5 | 忍者ジョブ適性+15% | 1 | — |
| A6 | 忍の備え<br>効果 忍び道具の所持数上限が10から20に | 2 | — |
| A7 | 状態異常の敵への与ダメージ+3.4% | 2 | — |
| A8 | 忍者ジョブ適性+25% | 2 | — |
| A9 | 状態異常の敵への与ダメージ+3.8% | 2 | — |
| A10 | アビリティ与ブレイク量+6.7% | 2 | — |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | 気炎万丈の太刀<br>効果 刀の弱1派生と専心1派生のクリティカルヒットでブレイク回復 | 1 | — |
| B2 | 勇躍の拳<br>効果 格闘の弱1派生のクリティカルヒットでブレイク回復 | 1 | — |
| B3 | 無手の反心<br>効果 格闘の後攻撃派生による状態異常の蓄積量増加 | 1 | — |
| B4 | 奮迅の短剣<br>効果 短剣の弱1派生のクリティカルヒットでブレイク回復 | 1 | — |
| B5 | 惰念の刃<br>効果 刀の後攻撃派生による状態異常の蓄積量増加 | 1 | — |
| B6 | 短剣の心意<br>効果 短剣の後攻撃派生による状態異常の蓄積量増加 | 1 | — |
| コンボアビリティ | | | |
| C1 | グレイブダウン | 1 | P.285 |
| C2 | 一陣 | 1 | P.279 |
| C3 | 昇閃 | 1 | P.279 |
| C4 | エッジホイール | 1 | P.287 |
| C5 | 払車 | 1 | P.279 |
| C6 | 疾風迅雷 | 1 | P.287 |
| コマンドアビリティ | | | |
| D1 | 呪縛の術 | 2 | P.271 |

最上位ジョブ

# アサシン

開発コンセプト名 ライトキャバリー

**開放に必要なジョブ**

シーフ　モンク

**装備可能武器**

**アサシンの特徴**

- 素早さがとても高いうえ、ジョブ適性が250％以上ならアビリティのステータス補正を素早さに変更できる
- ジョブ固有アクションは、あらかじめ攻撃をクリティカルヒットさせていた敵に追加ダメージを与える独特なもの。『アサシネイションマスタリー』取得後は、追加ダメージを与えた回数だけ自分のMPが回復する
- ジョブ適性ボーナスやパッシブスキルで、クリティカルヒット、回避、ソウルシールドの効果を強化できる
- 敵から狙われにくくなるうえにクリティカルヒットの効果が強化されるコマンドアビリティを取得可能

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | D | 1325 | 1765 | 1904 | 2010 | 2098 |
| 力 | C | 19 | 29 | 29 | 29 | 29 |
| 素早さ | S | 23 | 36 | 36 | 36 | 36 |
| 体力 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 知性 | D | 18 | 28 | 28 | 28 | 28 |
| 精神 | D | 18 | 27 | 27 | 27 | 27 |
| 幸運 | C | 19 | 29 | 29 | 29 | 29 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | アサシンの知恵Ⅰ | 素早さ＋2 |
| 30% | アサシンの知恵Ⅱ | 素早さ＋4 |
| 50% | ソウルシールドセーブボーナスⅠ | ソウルシールド成功時のブレイク減少量－5.3％ |
| 80% | アサシンの知恵Ⅲ | 体力＋2、知性＋2、素早さ＋6 |
| 120% | ソウルシールドセーブボーナスⅡ | ソウルシールド成功時のブレイク減少量－8.8％ |
| 160% | アサシンの知恵Ⅳ | 体力＋4、知性＋4、素早さ＋8 |
| 250% | 刹那にかける思い | ステータス補正があるアビリティすべてで「素早さ」が適用される |
| 400% | 死に場所を求める修羅 | ダメージを受けていない時間が5秒経過するたびに与ブレイク量が1段階増える（最大で5段階） |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 海底神殿 | 水の追憶 | 185 | 9 |
| 海底神殿 | 水の追憶 | 215 | 28 |
| 不夜城 | 廻る者たちの故郷 | 200 | 12 |

## ジョブ固有アクション アサシネイション

消費MP 100

**効果**

周囲にいるマーキング（下記参照）が付与された敵全員にダメージを与える（物理属性：斬、ステータス補正：素早さ）。この攻撃はクリティカルヒットしないが、かなり遠くにいる敵も対象にできる。『アサシネイションマスタリー』取得後は、敵にダメージを与えるたびに基本威力に応じた量だけMPが回復する。

### マーキングの仕組み

- アサシンの攻撃がクリティカルヒットした敵に付与され（与ダメージ量がゼロだった場合をのぞく）、その敵のHPゲージ＆ブレイクゲージの下には右の写真のマークが表示される
- 同じ敵に2回以上付与された場合、マークの見た目は変わらないが、その回数だけ『アサシネイション』でダメージを与えることが可能になる（20回が上限）
- マーキングの持続時間は無限で、『アサシネイション』でダメージを受けると解除される

**ジョブツリー**

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **パッシブスキル** | | | |
| [illegible] | アサシンジョブ適性＋10％ | 1 | ── |
| [illegible] | ソウルシールド：与ダメUP＋4.0％ | 1 | ── |
| [illegible] | アサシンジョブ適性＋15％ | 1 | ── |
| [illegible] | アサシネイションマスタリー<br>効果『アサシネイション』の与ダメージでMP回復 | 2 | ── |
| [illegible] | ソウルシールド：与ダメUP＋10.4％ | 2 | ── |
| [illegible] | アサシンジョブ適性＋25％ | 2 | ── |
| [illegible] | 回避の無敵時間延長＋16.7％ | 1 | ── |
| [illegible] | クリティカル与ブレイク量＋4.6％ | 1 | ── |
| [illegible] | 回避の無敵時間延長＋16.7％ | 2 | ── |
| [illegible] | クリティカル与ブレイク量＋8.4％ | 2 | ── |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 短剣の技術<br>効果 短剣の弱3派生のクリティカルヒット効果強化 | 1 | ── |
| B2 | 殴打の技芸<br>効果 格闘の弱3派生のクリティカルヒット効果強化 | 1 | ── |
| B3 | ダガーキャンセラー<br>効果 短剣の溜め攻撃派生の回避可能タイミングが早まる | 1 | ── |
| B4 | ストライクキャンセラー<br>効果 格闘の溜め攻撃派生の回避可能タイミングが早まる | 1 | ── |
| B5 | テクニックオブスピア<br>効果 槍の弱3派生のクリティカルヒット効果強化 | 1 | ── |
| B6 | ランスキャンセラー<br>効果 槍の溜め攻撃派生の回避可能タイミングが早まる | 1 | ── |
| **コンボアビリティ** | | | |
| C1 | 鉤裂き | 2 | P.287 |
| C2 | シャドウファング | 2 | P.287 |
| C3 | ファルコンダイブ | 2 | P.285 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| [illegible] | インビジ | 2 | P.271 |

最上位ジョブ

# 解放者

固有アビリティ名 バフマスター

**開放に必要なジョブ**

戦士　竜騎士

**装備可能武器**

**解放者の特徴**

- HP、体力、精神が高く、全武器と盾を装備できる
- ジョブ適性を上げれば、HP、体力、精神がさらに高くなるほか、ジャストガード猶予時間が50％延長され、ポーションで味方全員を回復できるようになる
- ジョブ固有アクションを使うと、自分とその近くにいる味方のHPを少しずつ回復させせつつ、被ダメージ量を減らすことができる。『マイティガードマスタリー』取得後は、HPが残り1より減らなくなる効果も加わる
- 味方全員に与ダメージ量増加とブレイク回復の効果を付与するコマンドアビリティを取得可能

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | B | 1412 | 1848 | 2011 | 2135 | 2237 |
| 力 | C | 19 | 29 | 29 | 29 | 29 |
| 素早さ | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | A | 22 | 34 | 34 | 34 | 34 |
| 知性 | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 精神 | B | 21 | 32 | 32 | 32 | 32 |
| 幸運 | C | 19 | 29 | 29 | 29 | 29 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 解放者の知恵Ⅰ | 体力＋2 |
| 30% | 解放者の知恵Ⅱ | 体力＋2、精神＋2 |
| 50% | ジャストガードボーナスⅠ | ジャストガードの猶予時間＋25.0% |
| 80% | 解放者の知恵Ⅲ | HP＋25、体力＋4、精神＋4 |
| 120% | ジャストガードボーナスⅡ | ジャストガードの猶予時間＋25.0% |
| 160% | 解放者の知恵Ⅳ | HP＋50、体力＋6、精神＋6 |
| 250% | 魂の解放 | 自分へのHP回復効果＋30.0% |
| 400% | 英雄の導き | ポーションの対象が味方全員に |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

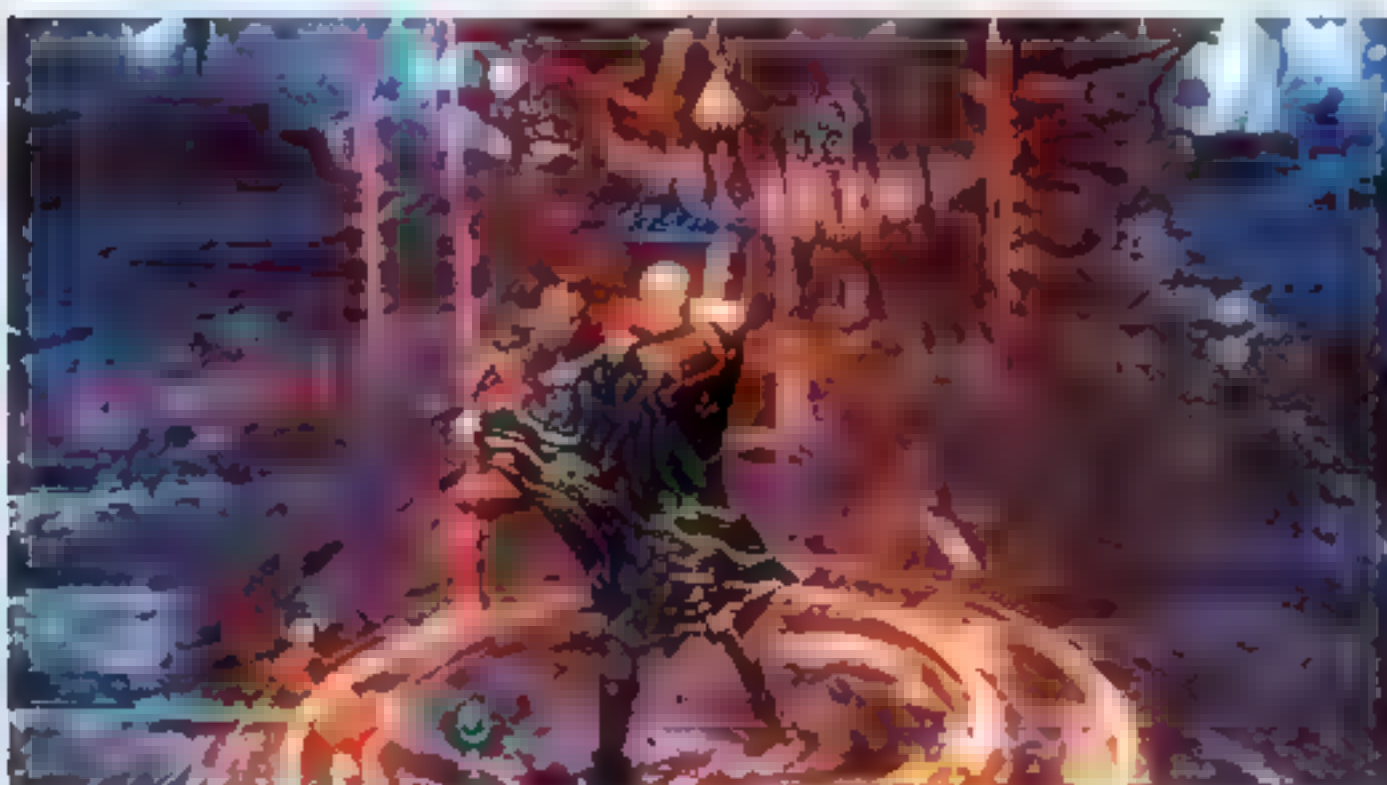
| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| カオス神殿 | 終末に現れし戦士 | 200 | 6 |
| カオス神殿 | 終末に現れし戦士 | 240 | 59 |
| 魔の樹海 | 瘴気の記憶 | 180 | 11 |

ジョブ固有アクション

## マイティガード

消費MP 0（※1）

**効果**

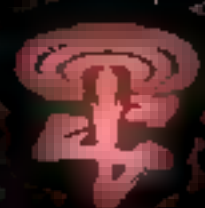
自分から広がる光の輪の範囲内にいる味方の被ダメージ量を50％ほど減らし、HPを1秒ごとに最大値の2％ずつ回復させる。発動中はMPが少しずつ減っていき、ゼロになると効果が解除されるが、その前でも R2 を押すかバトルセットを切りかえると効果が解除される。

↑発動中は、守りを固めて回復に専念するか、MP切れで効果が解除されないように通常攻撃を連発するなどしよう。

※1……残りMPがゼロのときは使用できない。また、発動中はMPが秒間25のペースで減っていく

**ジョブツリー**

START

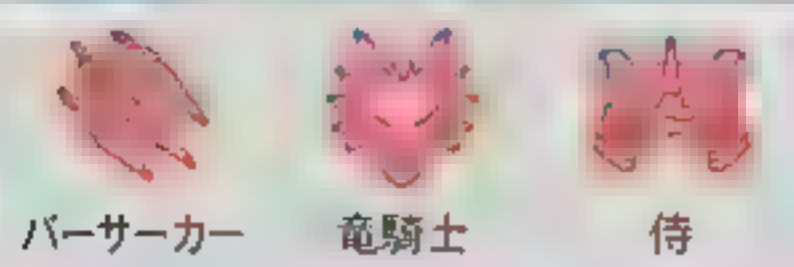
| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **▼ハッシブスキル** | | | |
| [illegible] | 解放者ジョブ適性＋10％ | 1 | ― |
| [illegible] | 全属性被ブレイク量－4.7％ | 1 | ― |
| A3 | 全属性被ブレイク量－6.1％ | 1 | ― |
| [illegible] | マイティガードマスタリー<br>効果 『マイティガード』効果中はHPが1より減らない | 2 | ― |
| [illegible] | 解放者ジョブ適性＋25％ | 2 | ― |
| [illegible] | 解放者ジョブ適性＋15％ | 1 | ― |
| [illegible] | 強化効果時間延長＋5.7％ | 1 | ― |
| [illegible] | ソウルシールド消費ブレイク軽減－5.0％ | 2 | ― |
| [illegible] | 強化効果時間延長＋6.3％ | 2 | ― |
| [illegible] | ソウルシールド消費ブレイク軽減－3.4％ | 1 | ― |
| **▼コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 刀剣の戒め<br>効果 刀の弱3派生や専心3派生の物理与ダメージでHP回復 | 1 | ― |
| B2 | 大いなる戒め<br>効果 大剣の弱3派生の物理与ダメージでHP回復 | 1 | ― |
| B3 | 戦斧の寸鉄<br>効果 斧の弱3派生の物理与ダメージでHP回復 | 1 | ― |
| B4 | 斧術の心髄<br>効果 斧のジャストガード派生で物理耐性を貫通 | 1 | ― |
| B5 | バスターハート<br>効果 大剣のジャストガード派生で物理耐性を貫通 | 1 | ― |
| B6 | 刺突の教戒<br>効果 槍の弱3派生の物理与ダメージでHP回復 | 1 | ― |
| B7 | 刀刃の心<br>効果 刀のジャストガード派生で物理耐性を貫通 | 1 | ― |
| B8 | ランサーハート<br>効果 槍のジャストガード派生で物理耐性を貫通 | 1 | ― |
| **▼コンボアビリティ** | | | |
| [illegible] | ダブルスイング | 1 | P.283 |
| C2 | ワイルドファング | 1 | P.277 |
| C3 | ハイスマッシュ | 1 | P.289 |
| C4 | オービタルブレイク | 1 | P.283 |
| C5 | アクセルエッジ | 1 | P.289 |
| **▼コマンドアビリティ** | | | |
| [illegible] | ブレイブ | 2 | P.271 |

最上位ジョブ

# ブレイカー

開発コンセプト名 一撃必殺

| 開放に必要なジョブ | | |
|---|---|---|
| バーサーカー | 竜騎士 | 侍 |

装備可能武器

## ブレイカーの特徴

- 力が全ジョブのなかでもっとも高いうえ、威力重視の武器(大剣、刀、斧、槍)をすべて装備できる
- ジョブ適性を上げれば、力がより高くなり、アビリティのステータス補正を力に変更できる。また、敵をソウルバーストしたときに、MPが多めに回復したり与ダメージ量増加効果が得られたりするようにもなる
- ジョブ固有アクションは、巨大な刀による高威力の攻撃でソウルバーストを狙うというもの
- 『ライトブリンガー』『カオスブリンガー』の効果中のみ使える攻撃用のコマンドアビリティを取得可能

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | B | 1412 | 1848 | 2011 | 2135 | 2237 |
| 力 | S | 23 | 35 | 35 | 35 | 35 |
| 素早さ | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 体力 | C | 19 | 29 | 29 | 29 | 29 |
| 知性 | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 精神 | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 幸運 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | ブレイカーの知恵Ⅰ | 力+2 |
| 30% | ブレイカーの知恵Ⅱ | 力+4 |
| 50% | ソウルバーストボーナスⅠ | ソウルバースト時のMP回復量+10.8% |
| 80% | ブレイカーの知恵Ⅲ | HP+25、力+6、体力+2 |
| 120% | ソウルバーストボーナスⅡ | ソウルバースト時のMP回復量+18.0% |
| 160% | ブレイカーの知恵Ⅳ | HP+50、力+8、体力+2、素早さ+2 |
| 250% | 力の求道者 | ステータス補正があるアビリティすべてで「力」が適用される |
| 400% | シャドウブレイカー | ソウルバーストするたびに与ダメージ量が1段階増える(最大で5段階。ひるむか20秒経過すると解除) |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 機械遺跡 | 思い出すということ | 190 | 15 |
| 機械遺跡 | 思い出すということ | 220 | 42 |
| 不夜城 | 廻る者たちの故郷 | 230 | 49 |

## ジョブ固有アクション 斬鉄剣

消費MP 200

効果
巨大な刀を横に振って攻撃する(物理属性:斬、ステータス補正:力)。この攻撃で倒した敵やブレイクした敵は自動的にソウルバーストされる。R2 長押しで溜めを行なうと威力が上がるうえ、『斬鉄剣マスタリー』取得後なら防御力低下効果も付与される。

⬆消費MPは多いが、ソウルバーストを狙いやすい。溜めによる強化は1.5秒(刀が強い光を発した瞬間)で最大になる。

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **サポートスキル** | | | |
| A1 | アクションアビリティ消費MP−3.5% | 1 | —— |
| A2 | ブレイカージョブ適性+10% | 1 | —— |
| A3 | 斬鉄剣マスタリー<br>効果 『斬鉄剣』に溜め時間に応じた防御力低下効果を付与 | 2 | —— |
| A4 | ブレイカージョブ適性+15% | 1 | —— |
| A5 | 物理属性与ダメージ+2.0% | 1 | —— |
| A6 | アクションアビリティ消費MP−6.1% | 1 | —— |
| A7 | ブレイカージョブ適性+25% | 2 | —— |
| A8 | アビリティ与ブレイク量+3.6% | 1 | —— |
| A9 | 物理属性与ダメージ+3.7% | 2 | —— |
| A10 | アビリティ与ブレイク量+5.7% | 2 | —— |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 迅速の槍<br>効果 槍の前攻撃派生の攻撃速度上昇 | 1 | —— |
| B2 | 疾風の刃<br>効果 刀の前攻撃派生の攻撃速度上昇 | 1 | —— |
| B3 | ブレイクインテンション<br>効果 大剣の弱3派生で倒すかブレイクでソウルバースト | 1 | —— |
| B4 | スピードバスター<br>効果 大剣の前攻撃派生の攻撃速度上昇 | 1 | —— |
| B5 | 斧砕の執念<br>効果 斧の弱3派生で倒すかブレイクでソウルバースト | 1 | —— |
| B6 | ファストアクス<br>効果 斧の前攻撃派生の攻撃速度上昇 | 1 | —— |
| B7 | 不屈の牙槍<br>効果 槍の弱3派生で倒すかブレイクでソウルバースト | 1 | —— |
| B8 | 断刀の意志<br>効果 刀の弱3派生か専心3派生で倒すかブレイクでソウルバースト | 1 | —— |
| **コンボアビリティ** | | | |
| C1 | ゲイルスウィング | 1 | P.289 |
| C2 | 紅月 | 1 | P.279 |
| C3 | 落陽衝 | 1 | P.283 |
| C4 | 砲車雲 | 1 | P.289 |
| C5 | アクセルターン | 1 | P.283 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| | オーバーパワー | 2 | P.271 |

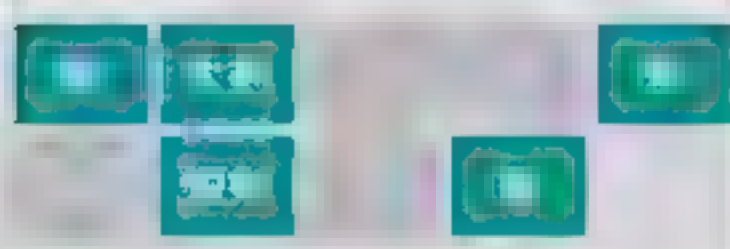
最上位ジョブ

# ヴォイドナイト

[illegible] マジックブロッカー

## 開放に必要なジョブ

ナイト　赤魔道士

## 装備可能武器

## ヴォイドナイトの特徴

- ジョブ固有アクションを使うと、攻撃を防ぐ魔法陣を展開できるほか、光の刃で攻撃するか自分のMPを回復することが可能。『魔封剣マスタリー』取得後は、R2長押しして魔法陣を強化できるようになる
- ジョブ適性ボーナスで最大MPの増加量を増やしたりコマンドアビリティの消費MPを減らしたりできる
- 自分がダメージを受けたときにHPではなくMPが減るようになるコマンドアビリティを取得可能
- 剣、大剣、斧、短剣を使えるうえ、盾も装備できる
- 知性と精神が高いものの、力と素早さは低め

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | Lv.60 | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | C | 1355 | 1788 | 1937 | 2050 | 2143 |
| 力 | D | 18 | 27 | 27 | 27 | 27 |
| 素早さ | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 知性 | B | 21 | 32 | 32 | 32 | 32 |
| 精神 | A | 22 | 34 | 34 | 34 | 34 |
| 幸運 | C | 19 | 29 | 29 | 29 | 29 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | ヴォイドナイトの知恵Ⅰ | 精神+2 |
| 30% | ヴォイドナイトの知恵Ⅱ | 知性+2、精神+2 |
| 50% | MPリミットボーナスⅠ | 最大MPの増加量+6.8% |
| 80% | ヴォイドナイトの知恵Ⅲ | HP+25、体力+2、知性+2、精神+4 |
| 120% | MPリミットボーナスⅡ | 最大MPの増加量+11.3% |
| 160% | ヴォイドナイトの知恵Ⅳ | HP+25、体力+4、知性+4、精神+6 |
| 250% | 虚空に刻まれしルーン | 自分へのMP回復効果+15.0% |
| 400% | パワーオブヴォイド | コマンドアビリティの消費MP-34.0% |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| カオス神殿 | 終末に現れし戦士 | 220 | 27 |
| 古代人の塔 | 古代からの計略 | 215 | 24 |
| 古代人の塔 | 古代からの計略 | 245 | 70 |

ジョブ固有アクション

## 魔封剣

消費MP 100

効果　下記の特徴を持つ魔法陣を展開する。R2長押しで展開を継続できるが、そのあいだはMPが秒間10のペースで減っていき、ゼロになると展開が終わる。

### 『魔封剣』の魔法陣の仕組み

- 展開中は全方向からの攻撃をガードできる。ガードしたのが魔法属性の攻撃だった場合は、ブレイクが減らずにすむうえ、画面に表示されない「魔封剣ポイント」が増え(強力な攻撃ほどポイントの増加量が多い)、その累計に応じて魔法陣が強化される(100で2段階目に、300で3段階目に、600で4段階目になる)
- 魔法陣の展開中にR1を押すと、展開を中断して光の刃を飛ばし、敵にダメージを与えつつ強化効果を解除する(魔法属性:無、ステータス補正:精神)。攻撃の威力は魔法陣の段階が高いほど大きい
- 魔法陣が2段階目以上のときにR2を放すかMPがゼロになって展開が終わると、自分のMPが「その時点の魔封剣ポイントの百のケタの数字×100」だけ回復する
- 『魔封剣マスタリー』取得後は、R2長押し中に魔封剣ポイントが秒間20のペースで増え、攻撃をガードしなくても魔法陣を強化可能になる。MPがある程度(248以上が目安)残っている場合は、MP切れになるまで魔法陣を展開するだけでMPを消費量よりも多く回復できる

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| [illegible]スキル | | | |
| | 全属性被ダメージ-1.8% | 1 | ― |
| | アクションアビリティ消費MP-3.8% | 1 | ― |
| | アクションアビリティ消費MP-5.8% | 2 | ― |
| | ヴォイドナイトジョブ適性+10% | 1 | ― |
| | 魔封剣マスタリー<br>効果『魔封剣』の魔法陣が展開時間に応じて強化 | 2 | ― |
| | アビリティ与ダメージ+2.1% | 1 | ― |
| | ヴォイドナイトジョブ適性+15% | 1 | ― |
| | ヴォイドナイトジョブ適性+25% | 2 | ― |
| | アビリティ与ダメージ+4.1% | 2 | ― |
| | 全属性被ダメージ-5.4% | 2 | ― |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | 激情の短剣<br>効果 短剣の後攻撃派生の与ブレイク量増加 | 1 | ― |
| B2 | ソードフィール<br>効果 剣の弱2派生の魔法与ダメージでMP回復 | 1 | ― |
| B3 | グレイトストラグル<br>効果 大剣の後攻撃派生の与ブレイク量増加 | 1 | ― |
| B4 | バスターメトル<br>効果 大剣の弱2派生の魔法与ダメージでMP回復 | 1 | ― |
| B5 | ダガーフォース<br>効果 短剣の弱2派生の魔法与ダメージでMP回復 | 1 | ― |
| B6 | 戦意猛る剣<br>効果 剣の後攻撃派生の与ブレイク量増加 | 1 | ― |
| コンボアビリティ | | | |
| C1 | インフェルノ | 2 | P.277 |
| C2 | アセンション | 2 | P.275 |
| C3 | ハウンドスラッシュ | 2 | P.277 |
| コマンドアビリティ | | | |
| D1 | ルーンガード | 2 | P.271 |

最上位ジョブ

# タイラント

[illegible] ▶ エンチャンター

| 開放に必要なジョブ | 装備可能武器 |
| --- | --- |
| モンク、赤魔道士 | [illegible] |

## タイラントの特徴

- ジョブ固有アクションを使うと、武器に特定の属性を付与し、敵の弱点を突いたり属性減衰状態にしたりできる。『エンチャントマスタリー』取得後は、敵が使う属性攻撃の一部を弱体化させることも可能になる
- 大剣と斧以外の武器を使えるうえ、盾も装備できる
- ジョブ適性ボーナスなどで、状態異常蓄積量を増やしたり、状態異常の敵を攻撃したときや敵の弱点を突いたときのメリットを強化したりできる
- 通常攻撃がヒットしたときのMP回復量が増えるコマンドアビリティを取得可能

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | D | 1325 | 1765 | 1904 | 2010 | 2098 |
| 力 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 素早さ | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 体力 | D | 18 | 28 | 28 | 28 | 28 |
| 知性 | B | 21 | 33 | 33 | 33 | 33 |
| 精神 | B | 21 | 33 | 33 | 33 | 33 |
| 幸運 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
| --- | --- | --- |
| | 名前 | 効果 |
| 20% | タイラントの知恵Ⅰ | 知性＋2 |
| 30% | タイラントの知恵Ⅱ | 知性＋2、精神＋2 |
| 50% | ジャミングボーナスⅠ | 敵への状態異常蓄積量＋13.5% |
| 80% | タイラントの知恵Ⅲ | 知性＋4、精神＋4、素早さ＋2 |
| 120% | ジャミングボーナスⅡ | 敵への状態異常蓄積量＋22.5% |
| 160% | タイラントの知恵Ⅳ | 知性＋6、精神＋6、素早さ＋4 |
| 250% | 暴君の罠 | 敵の弱点を突くとHPが回復する |
| 400% | アブソリュートドミニオン | 状態異常の敵への攻撃が確実にクリティカルヒットする |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
| --- | --- | --- | --- |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 白き霊峰 | 過去の幻影 | 220 | 44 |
| 不夜城 | 廻る者たちの故郷 | 240 | 65 |
| 不夜城 | 廻る者たちの故郷 | 260 | 110 |

## ジョブ固有アクション エンチャント

消費MP 200

**効果** 下の表の「武器に特定の属性を付与し、敵の弱点を突きやすくする魔法」を選んで使える（効果中に使い直した場合は効果が上書きされる）。R2 長押しで詠唱を行なうと、魔法が上位のものになる。『エンチャントマスタリー』取得後は、属性を付与した攻撃がヒットした敵に「その属性の攻撃でこちらに与えるダメージ量が減る効果」を付与できる。

### 使用できる魔法

| 系統 | 付与する属性 | 系統 | 付与する属性 |
| --- | --- | --- | --- |
| エンファイ系 | 火 | エンストン系 | 土 |
| エンブリザ系 | 氷 | エンエアロ系 | 風 |
| エンサンダ系 | 雷 | エンダーク系 | 暗黒 |
| エンウォタ系 | 水 | エンディア系 | 聖 |

### 詠唱時間による変化

| 必要な詠唱時間 | 使える魔法の名前 | 効果時間 |
| --- | --- | --- |
| 0秒 | 系統名と同じ | 30秒 |
| 1.25秒 | 系統名のあとに「Ⅱ」がつく | 35秒 |
| 2.5秒 | 系統名のあとに「Ⅲ」がつく | 40秒 |

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
| --- | --- | --- | --- |
| **ジョブアビリティ** | | | |
| [illegible] | 通常攻撃MP回復量＋2.6％ | 1 | ── |
| [illegible] | タイラントジョブ適性＋10％ | 1 | ── |
| [illegible] | ブレイク回復速度＋6.0％ | 1 | ── |
| [illegible] | タイラントジョブ適性＋15％ | 1 | ── |
| A5 | エンチャントマスタリー<br>効果 『エンチャント』に「敵の属性攻撃弱体化効果」を追加 | 2 | ── |
| [illegible] | 状態異常の敵への与ダメージ+2.5% | 1 | ── |
| [illegible] | ブレイク回復速度＋6.0％ | 2 | ── |
| [illegible] | 状態異常の敵への与ダメージ+4.7% | 2 | ── |
| [illegible] | 通常攻撃MP回復量＋8.2％ | 2 | ── |
| [illegible] | タイラントジョブ適性＋25％ | 2 | |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 短剣の心意<br>効果 短剣の弱2派生による状態異常の蓄積量増加 | 1 | ── |
| B2 | 勇躍の拳<br>効果 格闘の溜め攻撃派生のクリティカルヒットでブレイク回復 | 1 | ── |
| B3 | 軒昂の剣<br>効果 剣の溜め攻撃派生のクリティカルヒットでブレイク回復 | 1 | ── |
| B4 | 勇敢なる棍撃<br>効果 棍の溜め攻撃派生のクリティカルヒットでブレイク回復 | 1 | ── |
| B5 | 無手の反心<br>効果 格闘の弱2派生による状態異常の蓄積量増加 | 1 | ── |
| B6 | 心奥のメイス<br>効果 格闘の弱2派生による状態異常の蓄積量増加 | 1 | ── |
| B7 | 奮迅の短剣<br>効果 短剣の溜め攻撃派生のクリティカルヒットでブレイク回復 | 1 | ── |
| B8 | エッセンスオブソード<br>効果 剣の弱2派生による状態異常の蓄積量増加 | 1 | ── |
| **コンボアビリティ** | | | |
| [illegible] | ウィンドミル | 2 | P.285 |
| [illegible] | 双竜演武 | 2 | P.285 |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| [illegible] | マジックアーツ | 2 | P.271 |

# 最上位ジョブ 賢者

[illegible] マジックマスター

**開放に必要なジョブ**

白魔道士　黒魔道士

**装備可能武器**

**賢者の特徴**

- ジョブ固有アクションとして、12系統の白魔法と黒魔法を使える。魔法使用時に得られる紋章の数に応じて詠唱時間が短くなるほか、『封印魔法マスタリー』取得後なら特定の条件下で『アルテマ』も使用可能になる
- 知性と精神が全ジョブのなかでもっとも高いが、それ以外のステータスは低め(とくにHPと力と体力)
- ジョブ適性を上げると、ソウルシールド成功時のMP回復量が大幅に増えるうえ、ポーションでMPとブレイクも回復するようになる
- 回避が瞬間移動になるコマンドアビリティを取得可能

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.50 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | E | 1270 | 1691 | 1821 | 1920 | 2002 |
| 力 | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 素早さ | C | 19 | 29 | 29 | 29 | 29 |
| 体力 | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 知性 | S | 23 | 35 | 35 | 35 | 35 |
| 精神 | S | 23 | 36 | 36 | 36 | 36 |
| 幸運 | C | 19 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 賢者の知恵Ⅰ | 知性+2 |
| 30% | 賢者の知恵Ⅱ | 知性+2、精神+2 |
| 50% | ソウルシールドボーナスⅠ | ソウルシールド成功時のMP回復量+20.3% |
| 80% | 賢者の知恵Ⅲ | 知性+4、精神+6 |
| 120% | ソウルシールドボーナスⅡ | ソウルシールド成功時のMP回復量+33.8% |
| 160% | 賢者の知恵Ⅳ | 知性+8、精神+8 |
| 250% | エレメントフォース | 魔法属性の攻撃をガードしたときに受けるダメージがゼロになる |
| 400% | 古の叡智 | ポーションの効果に「MPが100回復、ブレイクが300回復」が追加 |

## ジョブ固有アクション 封印魔法

消費MP 0～200

**効果** 下記の魔法を選んで使える(白魔法と黒魔法は詠唱中に L3 で切りかえ可能)。魔法を使うと「紋章」が得られ、詠唱時間が短縮されるほか、究極の魔法『アルテマ』が使用可能になる(下記参照)。

### 使用できる白魔法と黒魔法

**白魔法**
- ディア系
- ケアル系
- リジェネ系
- プロテス系
- シェル系
- ヘイスト系

**黒魔法**
- ファイア系
- ブリザド系
- サンダー系
- ウォータ系
- クエイク系
- エアロ系

※白魔法の効果はP.255を、黒魔法の効果はP.256を参照

### 白の紋章と黒の紋章の仕組み

- 白魔法を使うと「白の紋章」が、黒魔法を使うと「黒の紋章」が得られる。どちらも3つまで所持可能
- 紋章を得ているときは、対応する魔法を使うときの詠唱が「紋章ひとつにつき0.4秒強(60分の25秒)終わった状態」からはじまる
- 白魔法と黒魔法を L3 で切りかえると、「切りかえ後の魔法の紋章」がひとつ減る。また、バトルセットを切りかえたときは、すべての紋章が消える
- 『封印魔法マスタリー』取得後は、白の紋章と黒の紋章を3つずつ所持しているときのみ、それらをすべて消費して『アルテマ』が使えるようになる。『アルテマ』は、狙った場所を中心とした広範囲の爆発を起こし、敵にダメージを最大で20回与える(消費MP:0、魔法属性:無、ステータス補正:知性)

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| 機械遺跡 | 思い出すということ | 200 | 21 |
| 機械遺跡 | 思い出すということ | 230 | 58 |
| 闇の大陸 | 愚者の悲嘆 | 195 | 6 |

## ジョブツリー

START

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | | | |
| A1 | ポーション回復量+11.9% | 2 | ― |
| A2 | 賢者ジョブ適性+10% | 1 | ― |
| A3 | アクションアビリティ消費MP-2.6% | 2 | ― |
| A4 | 賢者ジョブ適性+15% | 1 | ― |
| A5 | ポーション回復量+16.9% | 2 | ― |
| A6 | 魔法属性与ダメージ+1.7% | 2 | |
| A7 | 魔法属性与ダメージ+1.9% | 2 | ― |
| A8 | 封印魔法マスタリー<br>効果『封印魔法』で『アルテマ』が発動可能に | 2 | ― |
| A9 | 賢者ジョブ適性+25% | 2 | ― |
| A10 | アクションアビリティ消費MP-3.5% | 2 | ― |
| A11 | アクションアビリティ消費MP-3.5% | 2 | ― |
| A12 | 魔法属性与ダメージ+3.1% | 3 | ― |
| コンボアビリティ効果 | | | |
| B1 | メイスレソリューション<br>効果 棍の溜め攻撃派生の魔法与ダメージでMP回復 | 2 | ― |
| B2 | 無心の戦棍<br>効果 棍の後攻撃派生の魔法与ダメージ量増加 | 2 | ― |
| コマンドアビリティ | | | |
| D1 | テレポ | 2 | P.271 |

最上位ジョブ

# 輪廻の戦士

[illegible] ▶ ハイパワーレート

| 開放条件 | 装備可能武器 |
|---|---|
| エンディングを迎える | [illegible] |

**輪廻の戦士の特徴**

- 力と体力が高いうえ、大剣と斧を使用できる
- ジョブ固有アクションとして、4種類の強力な属性攻撃を使える。使用時に最大MPが減ってしまうが、『ソウルオブカオスマスタリー』取得後は発動直後に敵にダメージを与えると最大MPを増やせる
- ジョブ適性ボーナスで、敵のブレイク上限を多く減らす効果や最大MPが自然回復する効果が得られる
- 『ライトブリンガー』の強化版にあたるコマンドアビリティを取得可能。使用時に最大MPはゼロになるが、MPを消費せずにアビリティを使えるなどの効果が得られる

## ステータス

| 種類 | ランク | 特定のジョブレベルでの値 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | [illegible] | Lv.30 | [illegible] | Lv.80 | Lv.99 |
| HP | C | 1355 | 1788 | 1937 | 2050 | 2143 |
| 力 | A | 22 | 33 | 33 | 33 | 33 |
| 素早さ | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 体力 | A | 22 | 34 | 34 | 34 | 34 |
| 知性 | B | 21 | 31 | 31 | 31 | 31 |
| 精神 | E | 17 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 幸運 | D | 18 | 28 | 28 | 28 | 28 |

## ジョブレベルの上限開放ができるミッション

| ロケーション | ミッション | | |
|---|---|---|---|
| | 名前 | [illegible] | [illegible] |
| カオス神殿 | 終末に現れし戦士 | 260 | 104 |
| カオス神殿 | 終末に現れし戦士 | 280 | 164 |
| 闇の大陸 | 愚者の悲嘆 | 255 | 83 |

## ジョブ適性ボーナス

| ジョブ適性 | ジョブ適性ボーナス | |
|---|---|---|
| | 名前 | 効果 |
| 20% | 輪廻の戦士の知恵Ⅰ | 力+2 |
| 30% | 輪廻の戦士の知恵Ⅱ | 力+2、体力+2 |
| 50% | ストレンジャーボーナスⅠ | アビリティのブレイク上限減少量+13.5% |
| 80% | 輪廻の戦士の知恵Ⅲ | 力+4、体力+4、知性+2 |
| 120% | ストレンジャーボーナスⅡ | アビリティのブレイク上限減少量+22.5% |
| 160% | 輪廻の戦士の知恵Ⅳ | 力+6、体力+6、知性+4 |
| 250% | 猛者の魂 | 最大MPが200未満だと、最大MPが秒間10のペースで増える |
| 400% | 神罰 | 『ライトブリンガー』『カオスブリンガー』の効果中に敵をソウルバーストすると、その持続時間が『ライトブリンガー』は4秒、『カオスブリンガー』は0.6秒延長される |

## ジョブツリー

| 番号 | 名前 | 開放に必要なジョブポイント | 詳細 |
|---|---|---|---|
| **ジョブスキル** | | | |
| A1 | 輪廻の戦士ジョブ適性+10% | 1 | —— |
| A2 | ライトブリンガー持続時間+7.2% | 2 | —— |
| A3 | ソウルオブカオスマスタリー<br>効果 『ソウルオブカオス』の攻撃から10秒間、与ダメージで最大MPが基本威力の約3%増加 | 2 | —— |
| A4 | ライトブリンガー中の与ダメージ+3.5% | 2 | —— |
| A5 | 輪廻の戦士ジョブ適性+15% | 1 | —— |
| A6 | 全属性与ダメージ+1.8% | 2 | —— |
| A7 | 輪廻の戦士ジョブ適性+25% | 2 | —— |
| A8 | ライトブリンガー中の与ダメージ+6.1% | 2 | —— |
| A9 | ライトブリンガー持続時間+12.0% | 2 | —— |
| A10 | 全属性与ダメージ+3.0% | 3 | —— |
| **コンボアビリティ効果** | | | |
| B1 | 一心の烈斧<br>効果 斧のジャストガード派生が確実にクリティカルヒット | 2 | —— |
| B2 | 一意の強剣<br>効果 大剣のジャストガード派生が確実にクリティカルヒット | 2 | —— |
| B3 | 無我の大剣<br>効果 大剣の弱3派生の魔法与ダメージ量増加 | 2 | —— |
| B4 | 忘我の剛斧<br>効果 斧の弱3派生の魔法与ダメージ量増加 | 2 | —— |
| **コマンドアビリティ** | | | |
| | カオスブリンガー | 2 | P.270 |

## ジョブ固有アクション ソウルオブカオス

消費MP 300(※1)

**効果** 周囲に現れた4色のクリスタルからひとつを選び、対応する属性攻撃(下の表を参照)を使う。『ソウルオブカオスマスタリー』取得後は、攻撃直後から「10秒間、敵にダメージを与えるたびに、基本威力に応じた量だけ最大MPが増える状態」になる。

### 使用できる属性攻撃

| クリスタルの色と位置 | 発動する攻撃 | 魔法属性 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 赤(右側) | ほのお | 火 | 目の前の広い範囲に爆発を起こし、10秒ほど炎に包む。炎の攻撃の威力は爆発の20分の1ほどだが、最大で30回前後ダメージを与えられる |
| 黄(後方) | じしん | 土 | 自分を中心とした広い範囲に地割れを起こし、敵に大ダメージを与えつつ転倒させる |
| 青(左側) | つなみ | 水 | 地面の上を直進する波を放ち、敵を押し流しつつ何度もダメージを与える。波が壁にぶつかったときは、押し流していた敵を壁に激突させた直後に波が消える |
| 緑(前方) | たつまき | 風 | 自分を中心に巨大な竜巻を起こす。竜巻は近くにいる敵を引き寄せ、触れた敵を風の刃で打ち上げつつ10数回ダメージを与える。キャンセルなどで動作が中断されると、その瞬間に竜巻や風の刃は消えてしまう |

※いずれも「ステータス補正：精神」

※1……最大MPも同じ量だけ消費する

# コマンドアビリティデータ

コマンドアビリティには、取得後はどのジョブでも使えるという特徴がある。自分の戦術に合ったコマンドアビリティをセットできるよう、以下のデータをチェックしておきたい。

| 名前 | 取得できるジョブ | 消費MP | 効果 |
|---|---|---|---|
| L2＋○のスロットにのみセット可能 | | | |
| ライトブリンガー | (最初から取得) | 200<br>(※1) | 衝撃波を放ち(動作開始から0.3秒間は無敵状態)、周囲にいる敵のブレイクを減らしつつ吹き飛ばし、さらに自分が以下の状態になる。効果時間は20秒だが、敵の攻撃を受けたりガードやソウルシールドで防いだりするたびに残り時間が減る(ジャストガード時は減らない)<br>●与ブレイク量が20％増える　●どの攻撃でも敵のブレイク上限を減らせる<br>●倒した敵が自動的にソウルバーストする　●敵の攻撃でひるまない<br>●ブレイクが完全に回復したうえで減らなくなる |
| カオスブリンガー | 輪廻の戦士 | 全消費<br>(※2) | 『ライトブリンガー』の効果(無敵時間は衝撃波を放つ動作終了時まで延長)に加えて、「MPを消費せずにジョブ固有アクションやアビリティを使用できる効果」が発揮される。ただし、発動時に最大MPと残りMPがゼロになるうえ、効果時間が短め(発動時の残りMPが少ないほど短くなる。残りMPが600の場合は15秒で、残りMPが100の場合は5秒) |
| L2＋○以外のスロット3種類にセット可能 | | | |
| シールドバッシュ | 剣士 | 100 | 少し前進して盾を横に振り、敵にダメージを与えつつひるませる(物理属性：砕、ステータス補正：体力)。盾を装備しているときのみ使用可能 |
| リィンフォース | 大剣士 | 100 | 30秒間、溜めや詠唱の速度が70％上がるうえ、敵の攻撃でひるみにくくなる |
| 示現の太刀 | 刀士 | 100 | 30秒間、与ダメージ量が30％増えるものの、被ダメージ量が20％増える |
| カウンター | 格闘士 | 100 | 40秒間、ソウルシールド成功時のブレイク消費量が30％減り、MP回復量が30％増える(最大MPの増加量は変わらない) |
| ブラッドウェポン | 斧士 | 100 | 30秒間、敵にダメージを与えると、その攻撃の基本威力に応じた量だけHPが回復する |
| ルイン | 魔術士 | 100 | 弾を飛ばし、当たった敵を吹き飛ばす(魔法属性：無、ステータス補正：力) |
| ヴェノム | 短剣士 | 100 | 15秒間、攻撃した敵に毒を蓄積させる |
| スウェイバック | 槍士 | 100 | ブレイクを最大値の60％回復させつつ、すばやく後退する(後退開始から0.4秒間は無敵状態) |
| マイティストライク | 戦士 | 100 | 30秒間、敵の物理耐性をある程度貫通し、弱点を突きやすくする |
| 挑発 | ナイト | 100 | 30秒間、敵に狙われやすくなり、被ダメージ量が20％減る |
| ルナティック | バーサーカー | 100 | 30秒間、攻撃、溜め、詠唱の速度が25％上がるうえ、詠唱時間はさらに0.8倍になるが、ブレイクが自然回復しなくなる |
| とんずら | シーフ | 100 | 30秒間、移動速度が30％、ブレイク回復速度が50％上がる |
| チャクラ | モンク | 100 | 自分の状態異常を解除しつつ、30秒間、状態異常耐性を上げる。沈黙状態のときでも使用可能 |
| 聖なる刻印 | 白魔道士 | 100 | つぎに使う「自分または味方全員を一定時間だけ強化するジョブ固有アクションやアビリティ」の効果時間が50％延長される |
| 血の刻印 | 黒魔道士 | 100 | つぎに使うジョブ固有アクションやアビリティの与ダメージ量が80％増え、その攻撃で倒した敵やブレイクした敵が自動的にソウルバーストする |
| マジックリジェネ | 赤魔道士 | 100<br>(※1) | 15秒間、MPが秒間20のペースで回復する |
| 竜剣 | 竜騎士 | 100 | 30秒間、敵が弱点とする属性の攻撃を当てると、その基本威力に応じた量だけHPとMPが回復する |
| 残心 | 侍 | 100 | 30秒間、コンボアビリティの消費MPが30％減る |

※1……最大MPも同じ量だけ消費する
※2……最大MPもすべて消費する。残りMPが99以下のときは使用できない

| 名前 | 取得できるジョブ | 消費MP | 効果 |
|---|---|---|---|
| ドレイン | 暗黒騎士 | 200 | 前方の範囲内にいる敵からHPを奪い、その50％前後だけHPを回復する |
| センチネル | パラディン | 200 | 自分へのダメージを一定量だけ無効化する。効果時間は無限だが、被ダメージ量の合計が「このアビリティを使ったときの最大HPの50％」に達すると効果が解除され、超過分のダメージを受けてひるむ |
| 呪縛の術 | 忍者 | 100 | 30秒間、敵に攻撃を当てるたびに、相手に発生している不利な効果の残り時間が「初期値の10％」ずつ延長される。最初の残り時間より延長することも可能 |
| インビジ | アサシン | 100 | 30秒間、敵から狙われにくくなるうえ、クリティカルヒット時の効果が強化される |
| ブレイブ | 解放者 | 200 | 20秒間、味方全員を「与ダメージ量が15％ほど増える状態」「ブレイクが秒間50のペースで回復する状態」にする |
| オーバーパワー | ブレイカー | 200 | 直進する弾を飛ばし、当たった敵にダメージを与えつつ吹き飛ばす(魔法属性：無、ステータス補正：知性)。『ライトブリンガー』『カオスブリンガー』の効果中のみ使用可能で、それらの効果は弾を飛ばしたときに解除される |
| ルーンガード | ヴォイドナイト | 200 | 30秒間、ダメージを受けたときにHPではなくMPが減る(このときにMPがゼロにならなければ、ひるまずにすむ)。MPの減少量は本来受けるダメージ量よりは少なめで、その量よりも残りMPが少なかった場合は、MPがゼロまで減ってから効果が解除され、超過分のダメージを受けてひるむ。なお、ブレイクしたときは、MPがゼロにならなくてもひるみ、その直後に効果が解除される |
| マジックアーツ | タイラント | 200 | 20秒間、通常攻撃が当たったときのMP回復量が30％増える。また、敵にダメージを与えると、その攻撃の基本威力に応じた時間だけ効果時間が延長される |
| テレポ | 賢者 | 200 | 40秒間、回避の動作が瞬間移動に変わる(ローリングも行なわなくなる)。無敵時間(0.2秒)は変わらないが、回避をくり返せるペースが格段に早くなる |

## 豆知識 刀の「専心」と格闘の「拳気」の仕組み

8種別ある武器のうち、刀では「専心」、格闘では「拳気」という独自の強化効果が得られる。それぞれの仕組みを解説しよう。

### 刀の「専心」について知っておきたいこと

- 刀装備時に R1 を長押しすると、専心状態になって通常とはちがった構えをとる
- 専心状態のときは、以下の能力が得られる
  - ・通常攻撃が強化される(右記を参照)
  - ・ジョブ固有アクションやコンボアビリティの動作をいつでも通常攻撃でキャンセルできる
  - ・ジョブ固有アクションやコンボアビリティを連発するコンボが行なえる。そのコンボでは派生の回数に応じて攻撃の威力が少しずつ上がる
  - ・コンボアビリティ効果が、 R2 のアクションの直前に出した通常攻撃が敵に当たっていなくても発揮されるようになる
- 専心状態に時間制限はないが、以下の状況になると効果が解ける
  - ・通常攻撃やアビリティをくり出し、その動作が完全に終わったとき(キャンセルでアクションを継続しているあいだは効果が解けない)
  - ・通常攻撃やアビリティ以外の行動(移動、ガード、バトルセットチェンジなど)をとったとき
  - ・敵の攻撃でひるんだとき
- コンボアビリティ『牙狼』を使ったときも専心状態になる。ただし、そのときは構えをとった直後に攻撃を行なうので、すぐに通常攻撃などで動作をキャンセルしてアクションを継続させないと専心状態が解除されてしまう

### 専心状態での通常攻撃の特徴

- すばやい動作で2回攻撃する。2回分の威力の合計は、専心状態でないときの通常攻撃より少し大きい
- 通常攻撃のコンボの最後の攻撃(3段目)の動作をキャンセルできるタイミングが早く、 R1 を連打していれば矢継ぎ早に攻撃をくり返せる
- 動作開始から60分の8秒間(ジョブが侍で『明鏡止水マスタリー』取得後かつ『明鏡止水』の効果中は60分の17秒間)はジャストガード能力を持ち、ジャストガード成功時は動作を中断されずにすむうえ、その通常攻撃の動作中は無敵状態になる
- 敵に当ててもMPが回復しない

### 格闘の「拳気」について知っておきたいこと

- 格闘装備時は、武器による攻撃が敵にヒットするたびに、画面に表示されない「拳気ポイント」が1ずつ増えていき、ポイントが6に達すると「拳気」の効果が得られ、14に達すると効果が2段階目に強化される。ただし、複数の敵を攻撃に巻きこんでも拳気ポイントは1しか増えないほか、通常攻撃のような連続攻撃を当てたときは拳気ポイントの増える回数が攻撃回数よりも少なくなる
- 拳気の効果中は、武器による攻撃の威力が上がるほか、溜め攻撃(強攻撃)が拳気の段階に応じて強化される
- 以下の状況になると、拳気ポイントがゼロにもどされ、拳気の効果も解除される
  - ・武器による攻撃が敵に当たっていない状態が10秒つづいたとき
  - ・敵の攻撃でひるんだとき
  - ・バトルセットを変更したとき

# 装備&アクションデータ

武器と防具は種類が豊富なうえ、同じ名前のものでも特殊効果によって性能に差が出る。それぞれの装備のデータを、武器ごとのアクションの情報と併せて紹介していく。

## データの見かた

【ゲームメニューの「アイテム一覧」などでの「種類順」で掲載】

▼ 武器

❶**装備の種別**

❷**装備可能ジョブ**……ジャックがその武器種や盾を装備できるジョブ。盾は、剣か棍を使っているときにのみ装備できる。

❸**装備可能な仲間**……その武器種や盾を装備できる仲間。( )内のジョブのときのみ装備できる。

❹**タイプ**……その武器種や盾のなかでの分類。

❺**外見**……そのタイプの基本となる外見。タイプごとにリスト内で最初に載っている装備のものをピックアップしている。同じタイプなら外見はある程度共通しているが、色や装飾は装備ごとに異なる。

❻**攻撃力の高さ**……実際の物理攻撃力と魔法攻撃力は装備レベルに応じて変化するので、ここでは「そのタイプの武器の物理攻撃力と魔法攻撃力の値が、同じ装備レベルのブロードソード(→P.274)を基準にして、その値の何%にあたるか」という形で掲載している。ちなみに、ブロードソードの物理攻撃力と魔法攻撃力の値は、装備レベルが1ならどちらも60、装備レベルが300ならどちらも340。

❼**付く可能性がある武器付属アビリティ**……そのタイプの武器に付く可能性がある武器付属アビリティ。2種類ずつあり、どちらも装備レベルが高いほど付きやすい。

❽**装備の名前**

❾**かならず付いている特殊効果**……その装備にかならず付いている特殊効果の名前と強度(効果の大きさ)。強度は「B>C>D」の順に高い。なお、防具は、記載されたふたつの特殊効果のほかに、種類がランダムで決まった特殊効果(強度はCで固定)がひとつ付いている。

❿**ドロップアイテムとして入手できるミッション**……その装備をドロップアイテムとして敵や宝箱から入手できるミッション。「◎」は入手しやすいことを意味する。入手できるミッションが多い場合は、「◎」のものを優先してピックアップしている。

⓫**コンボの種類**……その武器種で出せるコンボのデータ(コンボスロット名、操作手順、R2ボタンにセットできるコンボアビリティの種類)。通常攻撃の物理属性も掲載している。「R2ボタンにセットできるコンボアビリティ」は⓬「コンボアビリティのデータ」に対応。「溜め攻撃派生」の操作手順の( )内の表記の意味は以下のとおり。

- 放すか時間で発動…溜め開始後にR1を放すかR1を特定の時間まで押しつづけると発動する
- 放すと発動…R1を押しているあいだは溜め動作をつづけ、R1を放すと発動する
- 時間で発動…R1を特定の時間まで押しつづけると発動する

### ⑫「コンボアビリティのデータ」の見かた

㋐分類……セットできるコンボスロットに影響する分類。⑪「コンボの種類」の「R2 ボタンにセットできるコンボアビリティ」に対応している。
㋑コンボアビリティ名
㋒消費MP……そのコンボアビリティの発動時に消費するMPの量。100につき「MPゲージ1マスぶん」に相当する。
㋓属性……そのコンボアビリティの攻撃が持つ物理属性と魔法属性。「――」は属性を持たないことを意味する。
㋔ステータス補正……そのコンボアビリティの効果を増減させるステータス。
㋕その他の特徴……属性やステータス補正以外のおもな特徴。
㋖取得できるジョブや武器……そのコンボアビリティを取得できるジョブ(取得後は別のジョブでも利用可能)や、そのコンボアビリティが武器付属アビリティとして付いていることがある武器のタイプ。武器付属アビリティは、該当する武器種を装備できる基礎ジョブ(例:剣なら剣士)のジョブ適性を400%以上にすることでも使用可能になる。

### ⑬「ジョブが持つコンボアビリティ効果」の見かた

㋐ジョブ……そのコンボアビリティ効果を取得できるジョブ。それ以外のジョブでは利用できない。
㋑コンボアビリティ効果名
㋒強化できるコンボ……そのコンボアビリティ効果で R2 のアクションが強化されるコンボ。コンボの名前は⑪「コンボの種類」と対応。ただし、「ジャストガード派生」「専心派生」以外のコンボは、直前に出した R1 のアクションが敵に当たっていないと強化されない。
㋓強化の内容……そのコンボアビリティ効果の内容。

### 防具のマークの見かた

…頭　…胴　…胴と頭の一体型
…腕　…脚　…胴と脚の一体型
…足

▼ 盾

▼ 防具(盾以外)

ジャック&アッ⑮用防具

⑫コンボアビリティのデータ……その武器種で使えるコンボアビリティのデータ。それぞれの項目の意味は右上を参照。
⑬ジョブが持つコンボアビリティ効果……その武器種で利用できる、各ジョブのコンボアビリティ効果のデータ。それぞれの項目の意味は右記を参照。
⑭防御力の高さ……実際の物理防御力と魔法防御力は装備レベルに応じて変化するので、ここでは「その防具の物理防御力と魔法防御力の値が、同じ装備レベルの忠義のストール(→P.292)を基準にして、その値の何%にあたるか」という形で掲載している。ちなみに、忠義のストールの物理防御力と魔法防御力の値は、装備レベルが1ならどちらも2、装備レベルが300ならどちらも74。
⑮装備できるキャラクター
⑯防具のシリーズ名
⑰占有部位……その防具を装備したときに占有する部位を示すマーク。マークの意味は右記のとおりで、一体型の防具は2ヵ所の部位を占有する。

# 剣

おもに斬属性の攻撃をくり出せる武器。片手用なので盾と一緒に装備でき、使うアビリティによっては盾で身を守りながら攻撃が行なえる。

| [illegible] | 剣士 / 騎士 / [illegible] / 赤魔道士 / 暗黒騎士 / パラディン / 解放者 / [illegible] / [illegible] |
|---|---|
| [illegible] | ネオン(剣士、赤魔道士、パラディン) |

## ▼ 騎士剣型

| 物理攻撃力の高さ | 100% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●祝福の剣<br>●セイクリッドソード |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 100% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ブロードソード | ●精神/D<br>●斬属性与ダメージ/D<br>●HP/D | ◎【海賊のアジト】探求の始まり<br>◎【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者<br>◎【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者　など |
| エンハンスソード | ●HP最大時与ブレイク量/C<br>●精神/C<br>●HP回復量/C | ◎【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>◎【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>●【カオス神殿】終末に現れし戦士　など |
| サンブレード | ●聖属性付与/B<br>●強化効果時間延長/D<br>●ブレイク回復速度/D | ◎【白き霊峰】過去の幻影<br>●【アースの洞窟】土の追憶<br>●【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者　など |

## ▼ レイピア型

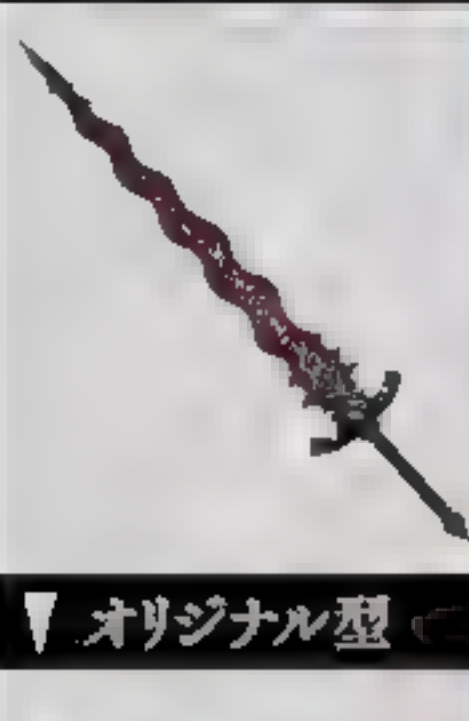
| 物理攻撃力の高さ | 97% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●ラピッドニードル<br>●ピアシングバレット |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 103% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ウォースパイト | ●全属性与ダメージ/D<br>●突属性与ダメージ/D<br>●通常攻撃MP回復量/D | ◎【光歪の水郷】自然の歪み<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・怨念に殺された者<br>◎【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者　など |
| ロードアライズ | ●状態異常蓄積量UP/D<br>●通常攻撃MP回復量/C<br>●状態異常の敵への物理与ダメージ/D | ◎【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者<br>●【機械遺跡】思い出すということ |
| セイブザクイーン | ●精神/C<br>●状態異常耐性/C<br>●アビリティ与ダメージ/C | ◎【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者<br>●【？？？】漆黒の記憶・導く者たち |

## ▼ 曲刀型

| 物理攻撃力の高さ | 103% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●スウィフトスラッシュ<br>●クイックシフト |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 97% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ブーストエッジ | ●通常攻撃MP回復量/D<br>●アビリティ与ブレイク量/D<br>●アクションアビリティ消費MP/C | ◎【魔の樹海】瘴気の記憶 |
| ウイングエッジ | ●ドロップ率UP/C<br>●通常攻撃MP回復量/C<br>●アビリティ与ブレイク量/C | ◎【機械遺跡】思い出すということ<br>●【海底神殿】水の追憶<br>●【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者 |
| アクセラレーター | ●ライトブリンガー持続時間/C<br>●ソウルシールド：MP回復/C<br>●素早さ/C | ●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者 |

## ▼ 呪刀型

| 物理攻撃力の高さ | 106% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●ナイトグロウ<br>●常闇の刃 |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 94% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ブラッドソード | ●クリティカル：HP回復/B<br>●アビリティ与ブレイク量/D<br>●全属性与ダメージ/D | ◎【グルグ火山】火の追憶<br>◎【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者<br>●【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者 |
| 羅刹の剣 | ●ライトブリンガー中の与ダメージ/B<br>●全属性与ブレイク量/C<br>●ライトブリンガー持続時間/C | ◎【海底神殿】水の追憶<br>◎【コーネリアの町】偽りの戦士<br>◎【コーネリアの町】楽園の異邦者たち　など |

## ▼ オリジナル型

| 物理攻撃力の高さ | 100% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | (なし) |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 100% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| アルテマソード | (ランダムで選ばれた3種類の特殊効果が強度Cで付く) | ●【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●難易度CHAOSの各ミッション<br>※ドロップアイテム以外では、難易度CHAOSの特定のミッションの初回クリア報酬で入手可能 |

## ▼ 特典装備型

| 物理攻撃力の高さ | 100% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | (なし) |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 100% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ブレイブハート | ●聖属性付与/C<br>●ブレイク回復速度/C<br>●アビリティ与ダメージ/C | (本作のダウンロード版の予約特典) |

## 剣で出せるコンボの種類

通常攻撃の速さとリーチのバランスが全体的に良く、コンボを阻止されにくい。L+R1は動作開始から0.15秒の無敵時間があるうえ、ロックオンした敵が近くにいるときはその側面へ接近しつつ攻撃するので便利。

### R1 通常攻撃の物理属性

大半のもの(下記以外) ……斬

コンボ中に L + R1 ……突

| | | R2ボタンにセットできるコンボアビリティ(※1) |
|---|---|---|
| 弱1派生 | R1→R2 | 共通派生技、弱1派生技 |
| 弱2派生 | R1→R1→R2 | 共通派生技、弱2派生技 |
| 弱3派生 | R1→R1→R1→R2 | 共通派生技、弱3派生技 |
| 溜め攻撃派生 | R1長押し(放すか時間で発動)→R2 | 共通派生技 |
| 前攻撃派生 | コンボ中に L + R1→R2 | 共通派生技 |
| 横攻撃派生 | コンボ中に L + R1→R2 | 共通派生技 |
| 後攻撃派生 | コンボ中に L + R1→R2 | 共通派生技 |
| ジャストガード派生 | ジャストガード成功後 R2 | 共通派生技 |

※1……記載しているものに加えて、現在のジョブのジョブ固有アクション(→P.242～269)もセットできる

## コンボアビリティのデータ

| 分類 | コンボアビリティ名 | 消費MP | 属性 物理 | 属性 魔法 | ステータス補正 | その他の特徴 | 取得できるジョブや武器 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弱1派生技 | サークルブレード | 100 | 斬 | — | 素早さ | 攻撃の発生が早い | ナイト |
| | スラッシュアップ | 100 | 斬 | — | 素早さ | 与ダメージ量が多い | 剣士 |
| | レディアントフィールド | 100 (※2) | 斬 | 聖 | 精神 | R2長押しで攻撃を継続 | パラディン |
| 弱2派生技 | クロスエッジ | 100 | 斬 | — | 力 | 与ブレイク量が多い | 剣士 |
| | テンペスト | 100 | 斬 | 風 | 知性 | 前方広範囲攻撃/吹き飛ばす | 赤魔道士 |
| | アセンション | 100 | 斬 | 水 | 知性 | 連続攻撃/打ち上げる | ヴォイドナイト |
| 弱3派生技 | デイフラッシュ | 200 | 斬 | — | 力 | 与ダメージ量が多い/吹き飛ばす | 剣士 |
| | チャージバックラー(※3) | 100 | 斬・砕 | — | 体力 | 吹き飛ばす | パラディン |
| | ソードオブラウンド | 100 | 斬 | 雷(※4) | 素早さ・知性 | R2で3段目まで派生(そのつどMPを消費) | 赤魔道士 |
| 共通派生技 | ビートダウン | 100 | 砕 | 土 | 力 | 吹き飛ばす | (最初から取得) |
| | シールド&スラスト(※3) | 100 | 突 | — | 体力 | ガード(R2長押しで継続)後に攻撃 | ナイト |
| 共通派生技(武器付属アビリティ) | 祝福の剣 | 100 | 斬 | 聖 | 精神 | 与ダメージで自分のHP回復 | 騎士剣型 |
| | セイクリッドソード | 200 | 斬 | 聖 | 精神 | 吹き飛ばす/聖属性付与(15秒) | 騎士剣型 |
| | スウィフトスラッシュ | 100 | 斬 | — | 素早さ | まわりこみ攻撃 | 曲刀型 |
| | クイックシフト | 100 | 斬 | — | 素早さ | 出ぎわ無敵(0.6秒) | 曲刀型 |
| | ラピッドニードル | 100 | 突 | — | 素早さ | 与ブレイク量が多い | レイピア型 |
| | ピアシングバレット | 100 | 突 | — | 知性 | 射出攻撃/R2長押しで強化 | レイピア型 |
| | ナイトグロウ | 200 | 斬 | 暗黒 | 知性 | HP300消費/吸い寄せ後に攻撃 | 呪刀型 |
| | 常闇の刃 | 200 | 斬 | 暗黒 | 力 | HP300消費/射出攻撃 | 呪刀型 |

※2……攻撃の継続中はMPが秒間100のペースで減る　※3……盾装備時のみ使用できる　※4……2段目は「氷」、3段目は「火」

## ジョブが持つコンボアビリティ効果

| ジョブ | コンボアビリティ効果名 | 強化できるコンボ | 強化の内容 |
|---|---|---|---|
| 剣士 | 剣気の発露 | 溜め攻撃派生 | 発動時に周囲の敵をひるませる |
| | 剣術の知識 | 後攻撃派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| ナイト | 剣気の発露 | 弱1派生 | 発動時に周囲の敵をひるませる |
| | 剣術の規範 | ジャストガード派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のHPが回復する |
| 赤魔道士 | 剣の想い | 弱1派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のHPが回復する |
| | ウィルオブソード | 弱3派生 | その攻撃で倒した敵やブレイクした敵が自動的にソウルバーストする |
| パラディン | 剣気の発露 | 弱3派生 | 発動時に周囲の敵をひるませる |
| | ソードガイスト | 前攻撃派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| ヴォイドナイト | ソードフィール | 弱2派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| | 戦意猛る剣 | 後攻撃派生 | 与ブレイク量が50%増える |
| タイラント | 軒昂の剣 | 溜め攻撃派生 | クリティカルヒット時に、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| | エッセンスオブソード | 弱2派生 | 状態異常の蓄積量が100%増加する |

# 大剣

両手で使う大型の剣。溜めの仕組みが特殊で、溜め攻撃を出すほかに、自動的にジャストガードを行なう「強化ガード」の構えもとれる。

| 装備可能ジョブ | 大剣士、戦士、ナイト、バーサーカー、竜騎士、暗黒騎士、パラディン、解放者、ブレイカー、ヴォイドナイト、精鋭の戦士 |
|---|---|
| 装備可能な仲間 | ネオン(ナイト、ヴォイドナイト) |

## ▼両刃末広型

| 物理攻撃力の高さ | 105% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 105% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●パワーバンプ<br>●滅多打ち |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| グレートソード | ●体力／D<br>●斬属性与ダメージ／D<br>●HP／D | ◎【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>◎【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者<br>◎【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者　など |
| ハードブレイカー | ●物理属性与ブレイク量／C<br>●強化効果時間延長／C<br>●ポーション回復量／C | ◎【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>◎【カオス神殿】終末に現れし戦士 |
| オーガニクス | ●HP回復量／B<br>●HP最大時与ダメージ／D<br>●体力／D | ◎【グルグ火山】火の追憶 |

## ▼刃長剣型

| 物理攻撃力の高さ | 111.3% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 98.7% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●イビルブラスト<br>●ツイスター |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| クレイモア | ●斬属性与ブレイク量／C<br>●体力／D<br>●ライトブリンガー持続時間／D | ◎【光歪の水郷】自然の歪み<br>●【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>●【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者　など |
| ディフェンダー | ●体力／D<br>●攻撃中ダメージカット率／C<br>●ブレイク回復速度／C | ◎【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者<br>◎【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者 |
| デュランダル | ●体力／D<br>●全属性与ブレイク量／C<br>●ライトブリンガー中の被ダメージ／C | ◎【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者 |

## ▼セイバー型

| 物理攻撃力の高さ | 101.85% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 108.15% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●ソードオブスピリット<br>●オーラエッジ |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| 義士の大剣 | ●魔法属性与ブレイク量／C<br>●精神／D<br>●アビリティ与ブレイク量／D | ◎【浮遊城】風の追憶<br>◎【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者<br>●【白き霊峰】過去の幻影　など |
| 英雄の大剣 | ●強化効果時間延長／C<br>●知性／D<br>●アクションアビリティ消費MP／C | ◎【海底神殿】水の追憶<br>●【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者<br>●【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者 |
| エクスカリバー | ●全属性与ダメージ／C<br>●聖属性付与／B<br>●アクションアビリティ消費MP／B | ◎【古代人の塔】古代からの計略<br>◎【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>●【不夜城】廻る者たちの故郷　など |

## ▼斬馬刀型

| 物理攻撃力の高さ | 108.15% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 101.85% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●竜尾返し<br>●破天突き |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| バーバリアンソード | ●溜め攻撃与ブレイク量／C<br>●弱点ヒット時与ブレイク量／D<br>●火属性付与／C | ◎【魔の樹海】瘴気の記憶<br>◎【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者<br>●【機械遺跡】思い出すということ　など |
| ラグナロク | ●ライトブリンガー中の与ダメージ／C<br>●ライトブリンガー持続時間／C<br>●瀕死時与ダメージ／B | ◎【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・導く者たち |

## ▼オリジナル型

| 物理攻撃力の高さ | 105% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 105% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | (なし) |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| 獅子心王の大剣 | (ランダムで選ばれた3種類の特殊効果が強度Cで付く) | ●【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●難易度CHAOSの各ミッション<br>※ドロップアイテム以外では、難易度CHAOSの特定のミッションの初回クリア報酬で入手可能 |

## ▼特典装備型

| 物理攻撃力の高さ | 105% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 105% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | (なし) |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| リベリオン | ●ライトブリンガー持続時間／C<br>●ライトブリンガー中の与ダメージ／C<br>●ソウルバースト：MP回復／C | (本作のダウンロード版の早期購入特典) |

# 大剣で出せるコンボの種類

右記のコンボが行なえるほか、L＋R1の回転攻撃後は長押しで溜めに移ることができる。溜め攻撃の動作中（溜めの最中をのぞく）は敵にひるまされにくくなるので、そこからのコンボを中心に攻めるのも手だ。

R1 通常攻撃の物理属性

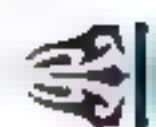
大半のもの（下記以外）……斬

コンボ中に L＋R1 ……砕

| | | R2ボタンにセットできるコンボアビリティ（※1） |
|---|---|---|
| 弱1派生 | R1→R2 | 共通派生技、弱1派生技 |
| 弱2派生 | R1→R1→R2 | 共通派生技、弱2派生技 |
| 弱3派生 | R1→R1→R1→R2 | 共通派生技、弱3派生技 |
| 溜め攻撃派生 | R1長押し（放すと発動）→R2 | 共通派生技 |
| 強化ガード攻撃派生 | R1長押し中にL1→R1→R2 | 共通派生技 |
| 前攻撃派生 | コンボ中にL＋R1→R2 | 共通派生技 |
| 後攻撃派生 | コンボ中にL＋R1→R2 | 共通派生技 |
| ジャストガード派生 | ジャストガード成功後R2 | 共通派生技 |

※1……記載しているものに加えて、現在のジョブのジョブ固有アクション（→P.242～269）もセットできる

## コンボアビリティのデータ

| 分類 | コンボアビリティ名 | 消費MP | 属性 物理 | 属性 魔法 | ステータス補正 | その他の特徴 | 取得できるジョブや武器 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弱1派生技 | アサルトチェイス | 100 | 斬・砕 | ― | 体力 | 連続攻撃 | 大剣士 |
| | ダブルバック | 100 | 斬 | ― | 体力・精神 | R2長押し中に被ダメージで強化 | 戦士 |
| | ハードブロウ | 100 | 斬 | ― | 力・体力 | 前方広範囲攻撃 | 暗黒騎士 |
| 弱2派生技 | リニアブレイク | 100 | 突 | ― | 素早さ | 与ブレイク量が多い | 大剣士 |
| | ハウンドスラッシュ | 100 | 斬 | ― | 体力・精神 | R2長押し中に被ダメージで強化 | ヴォイドナイト |
| | ヘヴィレイド | 100 | 斬 | ― | 力 | 前方広範囲攻撃 | 暗黒騎士 |
| 弱3派生技 | インフェルノ | 200 | 斬 | 火 | 力・知性 | 連続攻撃 | ヴォイドナイト |
| | ワイルドファング | 100 | 斬 | ― | 体力・精神 | R2長押し中に被ダメージで強化 | 解放者 |
| | ハイブリンガー | 200 | 斬 | ― | 力 | 与ダメージ量が多い／吹き飛ばす | 大剣士 |
| 共通派生技 | レイジングスマッシュ | 100 | 斬 | ― | 体力 | 吹き飛ばす | （最初から取得） |
| | バスタースピン | 100 | 斬 | ― | 体力 | 横回転攻撃／R2長押しで強化 | 戦士 |
| 共通派生技（武器付属アビリティ） | パワーバンプ | 100 | 砕 | ― | 体力 | ガード後に攻撃 | 両刃末広型 |
| | 滅多打ち | 100 | 砕 | ― | 体力 | 連続攻撃 | 両刃末広型 |
| | イビルブラスト | 200 | 斬 | ― | 力・素早さ | 縦回転攻撃 | 刃長剣型 |
| | ツイスター | 100 | 斬 | ― | 力・素早さ | 突進攻撃 | 刃長剣型 |
| | ソードオブスピリット | 300 | 斬 | 火 | 力・知性 | 広範囲攻撃／火属性付与（15秒） | セイバー型 |
| | オーラエッジ | 200 | 斬 | 火 | 力・知性 | 射出攻撃／火属性付与（15秒） | セイバー型 |
| | 竜尾返し | 200 | 斬 | ― | 力・体力 | 与ブレイク量が多い／R2長押しで強化 | 斬馬刀型 |
| | 破天突き | 100 | 突 | ― | 力・体力 | 突進攻撃／R2長押しで強化 | 斬馬刀型 |

## ジョブが持つコンボアビリティ効果

| ジョブ | コンボアビリティ効果名 | 強化できるコンボ | 強化の内容 |
|---|---|---|---|
| 大剣士 | ウォープロテクション | 溜め攻撃派生 | 動作中の被ダメージ量が30％減る |
| | ヘビーストレングス | 強化ガード攻撃派生 | 物理属性の与ダメージ量が50％増える |
| 戦士 | ウォープロテクション | 弱2派生 | 動作中の被ダメージ量が30％減る |
| | グレイトミスティック | 前攻撃派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| ナイト | ヘビーエンボディ | 弱1派生 | 発動時に周囲の敵をひるませる |
| | 大いなる戒め | ジャストガード派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のHPが回復する |
| 暗黒騎士 | ヘビーストレングス | 弱1派生 | 物理属性の与ダメージ量が50％増える |
| | グレイトストラテジー | 弱2派生 | ブレイク上限の減少量が50％増える |
| パラディン | ヘビーエンボディ | 弱3派生 | 発動時に周囲の敵をひるませる |
| | 偉大なる気魂 | 前攻撃派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| 解放者 | 大いなる戒め | 弱3派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のHPが回復する |
| | バスターハート | ジャストガード派生 | 敵の物理属性耐性をある程度貫通する |
| ブレイカー | ブレイクインテンション | 弱3派生 | その攻撃で倒した敵やブレイクした敵が自動的にソウルバーストする |
| | スピードバスター | 前攻撃派生 | 攻撃速度が50％上がる |
| ヴォイドナイト | バスターメトル | 弱2派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| | グレイトストラグル | 後攻撃派生 | 与ブレイク量が50％増える |
| 輪廻の戦士 | 無我の大剣 | 弱3派生 | 魔法属性の与ダメージ量が50％増える |
| | 一意の強剣 | ジャストガード派生 | 確実にクリティカルヒットする |

# 刀

片刃の両手用武器。R1長押しを行なうか特定のアビリティを使うと、攻撃をすばやく連発可能な「専心」状態になれる(→P.271)。

| 装備可能ジョブ | 剣士、戦士、侍、暗黒騎士、忍者、解放者、ブレイカー、[illegible] |
|---|---|
| 装備可能な仲間 | ジェド(侍、忍者) |

## ▼直刀型

| [illegible] | 105% |
|---|---|
| [illegible] | 105% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●一閃突破<br>●水面 |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| 玄武 | ●斬属性与ダメージ/D<br>●力/D<br>●強化効果時間延長/D | ◎【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>◎【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者<br>●【カオス神殿】終末に潜みし幻想　など |
| 菊一文字 | ●アビリティ与ダメージ/C<br>●素早さ/D<br>●物理属性与ダメージ/D | ◎【グルグ火山】火の追憶<br>●【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者　など |
| 陸奥守 | ●全属性与ダメージ/D<br>●状態異常の敵への物理与ダメージ/C<br>●素早さ/C | ◎【機械遺跡】思い出すということ<br>●【海底神殿】水の追憶 |

## ▼曲刀型

| [illegible] | 108.15% |
|---|---|
| [illegible] | 101.85% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●燕飛<br>●断雲 |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| 太刀 | ●HP最大時与ダメージ/D<br>●力/D<br>●斬属性与ダメージ/D | ◎【光歪の水郷】自然の歪み<br>●【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>●【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者　など |
| 風切りの刃 | ●素早さ/C<br>●アビリティ与ダメージ/C<br>●強化効果時間延長/C | ◎【アースの洞窟】土の追憶<br>●【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者<br>●【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者 |
| 正宗 | ●力/B<br>●全属性与ダメージ/B<br>●アクションアビリティ消費MP/B | ◎【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>◎【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者 |

## ▼呪刀型

| [illegible] | 111.3% |
|---|---|
| [illegible] | 98.7% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●煉獄<br>●黒鳳蝶 |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| 朱雀村正 | ●全属性与ダメージ/C<br>●瀕死時与ダメージ/C<br>●暗黒属性付与/B | ◎【海底神殿】水の追憶<br>◎【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者<br>◎【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者 |
| 妖刀龍 | ●瀕死時与ダメージ/B<br>●ライトブリンガー中の与ダメージ/D<br>●力/D | ◎【コーネリアの町】偽りの戦士<br>◎【古代人の塔】古代からの計略<br>◎【コーネリアの町】楽園の異邦者たち　など |

## ▼鍔無し刀型

| [illegible] | 101.85% |
|---|---|
| [illegible] | 108.15% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | ●轟天<br>●禍津風 |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| 白虎 | ●氷属性付与/C<br>●力/D<br>●弱点ヒット時物理攻撃与ブレイク量/D | ◎【浮遊城】風の追憶<br>●【魔の樹海】瘴気の記憶<br>●【グルグ火山】火の追憶　など |
| 青龍 | ●魔法属性与ダメージ/C<br>●斬属性与ダメージ/C<br>●知性/C | ◎【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・導く者たち |
| 源氏の刀 | ●知性/C<br>●通常攻撃MP回復量/C<br>●魔法属性与ダメージ/B | ◎【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者 |

## ▼オリジナル型

| [illegible] | 105% |
|---|---|
| [illegible] | 105% |
| 付く可能性がある武器付属アビリティ | (なし) |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| アメノムラクモ | (ランダムで選ばれた3種類の特殊効果が強度Cで付く) | ●【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●難易度CHAOSの各ミッション<br>※ドロップアイテム以外では、難易度CHAOSの特定のミッションの初回クリア報酬で入手可能 |

## 刀で出せるコンボの種類

専心状態(→P.271)だとコンボの流れが変わり、コンボアビリティをいきなり出せるほか、R2による技を連発するコンボも行なえる。なお、刀はR1長押しが専心の発動条件になっているので、溜め攻撃が存在しない。

### R1 通常攻撃の物理属性

大半のもの(下記以外) ……斬

コンボの2段目 ……突

| | | R2ボタンにセットできるコンボアビリティ(※1) |
|---|---|---|
| 弱1派生 | R1 → R2 | 共通派生技、弱1派生技 |
| 弱2派生 | R1 → R1 → R2 | 共通派生技、弱2派生技 |
| 弱3派生 | R1 → R1 → R1 → R2 | 共通派生技、弱3派生技 |
| 専心1派生 | 専心中に R2 | すべて |
| 専心2派生 | 専心中に R2 → R2 | すべて |
| 専心3派生 | 専心中に R2 → R2 → R2 | すべて |
| 前攻撃派生 | コンボ中に L ↑ + R1 → R2 | 共通派生技 |
| 後攻撃派生 | コンボ中に L ↓ + R1 → R2 | 共通派生技 |
| ジャストガード派生 | ジャストガード成功後 R2 | 共通派生技 |

※1……記載しているものに加えて、現在のジョブのジョブ固有アクション(→P.242〜269)もセットできる

### コンボアビリティのデータ

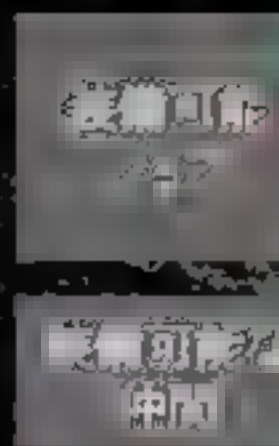
| 分類 | コンボアビリティ名 | 消費MP | 属性 物理 | 属性 魔法 | ステータス補正 | その他の特徴 | 取得できるジョブや武器 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弱1派生技 | 一陣 | 100 | 斬 | — | 素早さ | 突進攻撃 | 忍者 |
| | 白月 | 200 | 斬 | — | 力 | 打ち上げる | 刀士 |
| | 雪煙 | 100 | 斬 | — | 力 | 吹き飛ばす | 侍 |
| 弱2派生技 | 昇閃 | 100 | 斬 | 氷 | 力・知性 | 吹き飛ばす | 忍者 |
| | 月影 | 200 | 斬 | — | 力 | 与ダメージ量が多い | 侍 |
| | 桜花 | 100 | 斬 | — | 力 | 横回転攻撃/吹き飛ばす | 刀士 |
| 弱3派生技 | 払車 | 100 | 斬 | 氷 | 力・知性 | ジャンプ攻撃 | 忍者 |
| | 紅月 | 200 | 斬 | — | 力 | 与ブレイク量が多い/吹き飛ばす | ブレイカー |
| | 花嵐 | 200 | 斬 | — | 力 | 与ダメージ量が多い | 侍 |
| 共通派生技 | 陣風 | 100 | 斬 | — | 力 | R2長押しで強化 | (最初から取得) |
| | 牙狼 | 100 | 斬 | 氷 | 力 | 専心状態になって攻撃 | 刀士 |
| 共通派生技(武器付属アビリティ) | 一閃突破 | 100 | 突 | — | 素早さ | 突進攻撃 | 直刀型 |
| | 水面 | 200 | 斬 | — | 力 | 与ダメージ量が多い | 直刀型 |
| | 燕飛 | 100 | 斬 | — | 力・素早さ | 突進攻撃/打ち上げる/吹き飛ばす | 曲刀型 |
| | 断雲 | 100 | 斬 | 風 | 力・素早さ | 連続攻撃/射出攻撃 | 曲刀型 |
| | 煉獄 | 100(※2) | 斬 | 暗黒 | 力 | HP300消費/R2長押しで攻撃を継続 | 呪刀型 |
| | 黒凰蝶 | 300 | 斬 | 暗黒 | 力 | HP300消費/爆発攻撃/吹き飛ばす | 呪刀型 |
| | 轟天 | 100 | 斬 | 雷 | 力・知性 | 射出攻撃 | 鍔無し刀型 |
| | 禍津風 | 200 | 斬 | 風 | 力・知性 | 竜巻攻撃/攻撃中に吸い寄せる | 鍔無し刀型 |

※2……攻撃の継続中はMPが秒間150のペースで減る

### ジョブが持つコンボアビリティ効果

| ジョブ | コンボアビリティ効果名 | 強化できるコンボ | 強化の内容 |
|---|---|---|---|
| 刀士 | 爽失の刃 | 弱2派生、専心2派生 | 回避可能タイミングが早まる |
| | 刀技集中 | 後攻撃派生 | 確実にクリティカルヒットする |
| 戦士 | 庇護の刀 | 弱2派生、専心2派生 | 動作中の被ダメージ量が30%減る |
| | 神秘の刃 | 前攻撃派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| 侍 | 大志の太刀 | 弱3派生、専心3派生 | その攻撃で倒した敵やブレイクした敵が自動的にソウルバーストする |
| | 研鑽されし刀術 | ジャストガード派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| 暗黒騎士 | 白刃の気力 | 弱1派生、専心1派生 | 物理属性の与ダメージ量が50%増える |
| | 断罪の計略 | 弱2派生、専心2派生 | ブレイク上限の減少量が50%増える |
| 忍者 | 気炎万丈の太刀 | 弱1派生、専心1派生 | クリティカルヒット時に、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| | 情念の刃 | 後攻撃派生 | 状態異常の蓄積量が100%増加する |
| 解放者 | 刀剣の戒め | 弱3派生、専心3派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のHPが回復する |
| | 刀刃の心 | ジャストガード派生 | 敵の物理属性耐性をある程度貫通する |
| ブレイカー | 断刀の意志 | 弱3派生、専心3派生 | その攻撃で倒した敵やブレイクした敵が自動的にソウルバーストする |
| | 疾風の刃 | 前攻撃派生 | 攻撃速度が50%上がる |

# 棍

剣と同じ片手用武器で、特属性の攻撃をくり出せる。攻撃力が低く、リーチも短いが、与ブレイク量の多さとMPの回復効率にすぐれている。

| 装備可能ジョブ | 魔術士、モンク、白魔道士、黒魔道士、赤魔道士、パラディン、アサシン、解放者、タイラント、賢者 |
|---|---|
| 初期装備キャラ | ソフィア（魔術士、黒魔道士、賢者） |

## クラブ型

| 物理攻撃力の高さ | 85％ |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 85％ |
| 付く可能性がある特殊付属アビリティ | ・フッシュフィアー<br>・チョッパー |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ハーミットクラブ | ・魔法属性与ダメージ／D<br>・知性／D<br>・通常攻撃MP回復量／D | ◎【カオス神殿】緋の記憶・連環に堕ちた者<br>◎【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者<br>◎【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者　など |
| マギステルクラブ | ・雷属性付与／B<br>・状態異常の敵への魔法与ダメージ／C<br>・知性／C | ◎【機械遺跡】思い出すということ<br>◎【海底神殿】水の追憶<br>◎【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者　など |
| ジャッジメント | ・聖属性付与／C<br>・HP回復量／C<br>・素早さ／C | ◎【古代人の塔】古代からの計略 |

## ロッド型

| 物理攻撃力の高さ | 79.9％ |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 90.1％ |
| 付く可能性がある特殊付属アビリティ | ・バニッシュメント<br>・浄罪の光条 |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ワイズロッド | ・魔法属性与ダメージ／C<br>・精神／D<br>・アクションアビリティ消費MP／D | ◎【光歪の水郷】自然の歪み<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・怨念に殺された者　など |
| ウィザードロッド | ・知性／B<br>・アビリティ与ダメージ／D<br>・精神／B | ◎【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>・【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>・【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者　など |
| 星屑のロッド | ・知性／B<br>・ソウルバースト：MP回復／D<br>・魔法属性与ダメージ／D | ◎【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者<br>◎【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者 |

## 棍棒型

| 物理攻撃力の高さ | 82.45％ |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 87.55％ |
| 付く可能性がある特殊付属アビリティ | ・カスケード<br>・骨砕き |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| マジカルメイス | ・魔法属性与ブレイク量／D<br>・知性／D<br>・ソウルバースト：MP回復／D | ◎【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>・【浮遊城】風の追憶<br>・【魔の樹海】瘴気の記憶　など |
| 鯨の髭 | ・聖属性付与／B<br>・精神／D<br>・強化効果時間延長／D | ◎【アースの洞窟】土の追憶<br>◎【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者<br>◎【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者　など |
| セラフィムメイス | ・状態異常蓄積量UP／C<br>・魔法属性与ダメージ／C<br>・氷属性付与／B | ◎【不夜城】廻る者たちの故郷 |

## ハンマー型

| 物理攻撃力の高さ | 90.1％ |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 79.9％ |
| 付く可能性がある特殊付属アビリティ | ・クリムゾンヘイロー<br>・割殺打 |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| オーガハンマー | ・溜め攻撃与ダメージ／C<br>・砕属性与ダメージ／C<br>・力／D | ◎【魔の樹海】瘴気の記憶<br>◎【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者<br>◎【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者　など |
| トールハンマー | ・ライトブリンガー中の与ブレイク量／C<br>・砕属性与ブレイク量／D<br>・溜め攻撃与ブレイク量／C | ◎【不夜城】曙の記憶・償おうとした者<br>・【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>・【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者 |

## オリジナル型

| 物理攻撃力の高さ | 85％ |
|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 85％ |
| 付く可能性がある特殊付属アビリティ | （なし） |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| メイスオブゼウス | （ランダムで選ばれた3種類の特殊効果が強度Cで付く） | ・【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>・難易度CHAOSの各ミッション<br>※ドロップアイテム以外では、難易度CHAOSの特定のミッションの初回クリア報酬で入手可能 |

## 棍で出せるコンボの種類

L＋R1は、防御姿勢中にガード可能な攻撃を受けると反撃する技で、そこから専用のコンボも行なえる。溜め攻撃の「溜めの最中に移動できる」「攻撃中にひるみにくくなる」という点も活かし、攻撃を着実に当てていこう。

R1 通常攻撃の物理属性

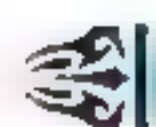
すべて ……砕

| | | R2ボタンにセットできるコンボアビリティ(※1) |
|---|---|---|
| 弱1派生 | R1→R2 | 共通派生技、弱1派生技 |
| 弱2派生 | R1→R1→R2 | 共通派生技、弱2派生技 |
| 弱3派生 | R1→R1→R1→R2 | 共通派生技、弱3派生技 |
| 溜め攻撃派生 | R1長押し(放すと発動)→R2 | 共通派生技 |
| 前攻撃派生 | コンボ中にL＋R1→R2 | 共通派生技 |
| 後攻撃派生 | コンボ中にL＋R1→R2 | 共通派生技 |
| ジャストガード派生 | ジャストガード成功後R2 | 共通派生技 |

※1……記載しているものに加えて、現在のジョブのジョブ固有アクション(→P.242～269)もセットできる

## コンボアビリティのデータ

| 分類 | コンボアビリティ名 | 消費MP | 属性 物理 | 属性 魔法 | ステータス補正 | その他の特徴 | 取得できるジョブや武器 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弱1派生技 | フレイムインパクト | 100 | 砕 | 火 | 知性 | 爆発攻撃 | 黒魔道士 |
| | セラフストライク | 100 | 砕 | 聖 | 精神 | 連続攻撃 | 白魔道士 |
| | ヘビーストライク | 100 | 砕 | — | 精神 | 吹き飛ばす | 魔術士 |
| 弱2派生技 | フロストスイング | 100 | 砕 | 氷 | 知性 | 吹き飛ばす | 黒魔道士 |
| | バッシュブロー(※2) | 100 | 砕 | — | 体力 | ガード後に攻撃 | パラディン |
| | ホーリークラック | 100 | 砕 | 聖 | 精神 | 吹き飛ばす | 白魔道士 |
| 弱3派生技 | スパークストライク | 100 | 砕 | 雷 | 知性 | 吹き飛ばす | 黒魔道士 |
| | シールドサージ(※2) | 100 | 砕 | — | 体力 | 打ち上げる／たたきつける | パラディン |
| | ロックショック | 100 | 砕 | 土 | 知性 | たたきつける | 魔術士 |
| 共通派生技 | ストームブレイカー | 100 | 砕 | 風 | 知性 | 竜巻攻撃／吹き飛ばす | (最初から取得) |
| | タイダルシェイク | 100 | 砕 | 水 | 知性 | 水柱攻撃 | 魔術士 |
| 共通派生技(武器付属アビリティ) | ラッシュフィアー | 100 | 砕 | — | 素早さ | 連続攻撃 | クラブ型 |
| | チョッパー | 100 | 斬 | — | 素早さ | ヒット時に手前へ引き寄せる／ブレイク上限の減少量が多い | クラブ型 |
| | バニッシュメント | 200 | — | 聖 | 精神 | 与ダメージ量が多い | ロッド型 |
| | 浄罪の光条 | 200 | — | 聖 | 精神 | 吹き飛ばす | ロッド型 |
| | カスケード | 100 | 砕 | | 体力 | 転倒させる | 棍棒型 |
| | 骨砕き | 100 | 砕 | — | 体力 | 連続攻撃 | 棍棒型 |
| | クリムゾンヘイロー | 200 | 砕 | — | 力 | 突進攻撃／R2長押しで強化 | ハンマー型 |
| | 割殺打 | 200 | 砕 | — | 力 | R2長押しで強化 | ハンマー型 |

※2……盾装備時のみ使用できる

## ジョブが持つコンボアビリティ効果

| ジョブ | コンボアビリティ効果名 | 強化できるコンボ | 強化の内容 |
|---|---|---|---|
| 魔術士 | マジシャンズスピリット | 溜め攻撃派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| | 魔女の計略 | 後攻撃派生 | ブレイク上限の減少量が50％増える |
| 白魔道士 | 元素の知識 | 弱2派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| | 破砕の気概 | 後攻撃派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| 黒魔道士 | 元素の知識 | 弱2派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| | 無心破断 | 弱3派生 | 魔法属性の与ダメージ量が50％増える |
| パラディン | メイスリベレーション | 弱3派生 | 発動時に周囲の敵をひるませる |
| | マインドオブメイス | 前攻撃派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| タイラント | 心奥のメイス | 弱2派生 | 状態異常の蓄積量が100％増加する |
| | 勇敢なる棍撃 | 溜め攻撃派生 | クリティカルヒット時に、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| 賢者 | メイスレゾリューション | 溜め攻撃派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| | 無心の戦棍 | 後攻撃派生 | 魔法属性の与ダメージ量が50％増える |

# 斧

大振りである反面、威力が大きい砕属性の攻撃を仕掛けられる。物理攻撃力と魔法攻撃力の値は、装備レベルが同じほかの武器種よりも高め。

| 装備可能ジョブ | 剣士、戦士、バーサーカー、竜騎士、暗黒騎士、解放者、ブレイカー、ヴォイドナイト、輪廻の戦士 |
|---|---|
| 装備可能な仲間 | アッシュ(バーサーカー、解放者) |

## 両刃型

| 物理攻撃力の高さ | 115% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | 大車輪<br>フェルクリーヴ |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 115% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| バトルアクス | 力/D<br>砕属性与ダメージ/B<br>全属性与ブレイク量/D | ◎【西の城】ダークエルフ<br>【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【海賊のアジト】探求の始まり　など |
| デストロイヤー | 物理属性与ダメージ/D<br>体力/C<br>ライトブリンガー持続時間/D | ◎【機械遺跡】思い出すということ<br>◎【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>◎【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者 |
| オーガキラー | 土属性付与/B<br>攻撃中ダメージカット率/C<br>砕属性与ダメージ/C | ◎【古代人の塔】古代からの計略<br>【不夜城】廻る者たちの故郷<br>【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者 |

## 鎌型

| 物理攻撃力の高さ | 118.45% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | 反魂の鎌<br>ソウルスティール |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 111.55% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ウォーサイス | 体力/D<br>物理属性与ダメージ/C<br>攻撃中ダメージカット率/D | ◎【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>【浮遊城】風の追憶<br>【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者 |
| エクリプス | HP最大時与ダメージ/C<br>攻撃中ダメージカット率/D<br>物理属性与ダメージ/D | ◎【白き霊峰】過去の幻影<br>◎【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者<br>【アースの洞窟】土の追憶 |
| ソウルイーター | ライトブリンガー持続時間/C<br>ライトブリンガー中の与ダメージ/C<br>砕属性与ダメージ/C | ◎【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>◎【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者<br>【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者 |

## 呪斧型

| 物理攻撃力の高さ | 111.55% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | ダークデトネーション<br>呪禁の斧流 |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 118.45% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| アヴェンジャー | ライトブリンガー中の与ダメージ/C<br>溜め攻撃与ダメージ/C<br>瀕死時与ダメージ/B | ◎【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・導く者たち |
| 破軍星 | ライトブリンガー中の与ダメージ/C<br>力/D<br>瀕死時与ダメージ/B | ◎【グルグ火山】火の追憶<br>◎【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者<br>◎【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者 |

## ハンマー型

| 物理攻撃力の高さ | 121.9% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | フェイタルスタンプ<br>アンガースイング |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 108.1% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| バルディッシュ | 体力/D<br>溜め攻撃与ダメージ/B<br>砕属性与ダメージ/D | ◎【浮遊城】風の追憶<br>【魔の樹海】瘴気の記憶<br>【グルグ火山】火の追憶　など |
| ブローヴァ | 攻撃中ダメージカット率/D<br>溜め攻撃与ダメージ/C<br>体力/D | ◎【アースの洞窟】土の追憶<br>◎【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者<br>◎【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者　など |
| ギガントアクス | 溜め攻撃与ブレイク量/C<br>ソウルバースト：MP回復/C<br>砕属性与ブレイク量/C | ◎【海底神殿】水の追憶<br>◎【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者<br>◎【不夜城】曙の記憶・償おうとした者　など |

## オリジナル型

| 物理攻撃力の高さ | 115% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | (なし) |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 115% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| アビス | (ランダムで選ばれた3種類の特殊効果が強度Cで付く) | 【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>難易度CHAOSの各ミッション<br>※ドロップアイテム以外では、難易度CHAOSの特定のミッションの初回クリア報酬で入手可能 |

# 斧で出せるコンボの種類

通常攻撃とコンボアビリティのすべてがボタンの長押しで威力を強化できる。しかも、動作中(溜め動作を含む)はひるみにくくなるのでコンボを中断されずにすむが、途中で自分のHPやブレイクがゼロにならないように注意。

**R1 通常攻撃の物理属性**

大半のもの(下記以外) ……砕

コンボ中に L + R1 ……突

| | | R2ボタンにセットできるコンボアビリティ(※1) |
|---|---|---|
| 弱1派生 | R1→R2 | 共通派生技、弱1派生技 |
| 弱2派生 | R1→R1→R2 | 共通派生技、弱2派生技 |
| 弱3派生 | R1→R1→R1→R2 | 共通派生技、弱3派生技 |
| 前攻撃派生 | コンボ中に L + R1→R2 | 共通派生技 |
| 後攻撃派生 | コンボ中に L + R1→R2 | 共通派生技 |
| ジャストガード派生 | ジャストガード成功後 R2 | 共通派生技 |

※1……記載しているものに加えて、現在のジョブのジョブ固有アクション(→P.242~269)もセットできる

## コンボアビリティのデータ

| 分類 | コンボアビリティ名 | 消費MP | 属性 物理 | 属性 魔法 | ステータス補正 | その他の特徴 | 取得できるジョブや武器 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弱1派生技 | ランドクラッシュ | 100 | 砕 | — | 体力 | 吹き飛ばす | 斧士 |
| | ダブルスイング | 100 | 砕 | — | 力・体力 | 連続攻撃 | 解放者 |
| | スピンドライブ | 100 | 砕 | — | 力・体力 | 横回転攻撃 | バーサーカー |
| 弱2派生技 | 月輪断 | 100 | 砕 | — | 体力 | 縦回転攻撃 | 斧士 |
| | アクセルターン | 100 | 砕 | — | 力 | 横回転攻撃 | ブレイカー |
| | トマホーク | 100 | 砕 | — | 力 | 射出攻撃 | 暗黒騎士 |
| 弱3派生技 | ブルタックル | 200 | 砕 | — | 体力 | 突進攻撃/吹き飛ばす | 斧士 |
| | [illegible] | 200 | 砕 | 土 | 力 | 打ち上げる | ブレイカー |
| | オービタルブレイク | 200 | 砕 | — | 体力・精神 | 連続攻撃 | 解放者 |
| 共通派生技 | [illegible] | 100 | 砕 | 土 | 体力 | 打ち上げる | (最初から取得) |
| | ルースレスブロウ | 100 | 砕 | — | 力・体力 | ヒット時に投げ技へ移行 | バーサーカー |
| 共通派生技(武器付属アビリティ) | 大車輪 | 200 | 斬 | — | 体力 | 横回転攻撃/与ダメージ量が多い | 両刃型 |
| | フェルクリーヴ | 200 | 斬 | — | 体力 | 連続攻撃 | 両刃型 |
| | 反魂の鎌 | 100 | 斬 | — | 力 | クリティカルヒット効果大 | 鎌型 |
| | ソウルスティール | 100 | 斬 | — | 力 | 与ダメージで自分のHP回復 | 鎌型 |
| | ダークデトネーション | 200 | 砕 | 暗黒 | 力 | HP300消費/ヒット時に爆発が発生 | 呪斧型 |
| | 呪禁の奔流 | 200 | 砕 | 暗黒 | 力 | HP300消費/武器攻撃後に火柱が数秒発生 | 呪斧型 |
| | フェイタルスタンプ | 200 | 砕 | 土 | 体力 | 連続攻撃 | ハンマー型 |
| | アンガースイング | 200 | 砕 | — | 体力 | 与ダメージ量が多い/吹き飛ばす | ハンマー型 |

※どの技も R2 長押しによる溜めで攻撃を強化できる(『スピンドライブ』のみ攻撃を継続し、そのあいだはMPが秒間75のペースで減る)

## ジョブが持つコンボアビリティ効果

| ジョブ | コンボアビリティ効果名 | 強化できるコンボ | 強化の内容 |
|---|---|---|---|
| 斧士 | 防護の斧 | 弱3派生 | 動作中の被ダメージ量が30%減る |
| | 戦斧の寸鉄 | 前攻撃派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のHPが回復する |
| 戦士 | 防護の斧 | 弱2派生 | 動作中の被ダメージ量が30%減る |
| | 斧術の秘法 | 前攻撃派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| バーサーカー | 斧術の秘法 | 弱1派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| | 剛力の斧 | 弱3派生 | 物理属性の与ダメージ量が50%増える |
| 暗黒騎士 | 剛力の斧 | 弱1派生 | 物理属性の与ダメージ量が50%増える |
| | 破壊の策略 | 弱2派生 | ブレイク上限の減少量が50%増える |
| 解放者 | 戦斧の寸鉄 | 弱3派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のHPが回復する |
| | 斧術の心髄 | ジャストガード派生 | 敵の物理属性耐性をある程度貫通する |
| ブレイカー | 斧砕の執念 | 弱3派生 | その攻撃で倒した敵やブレイクした敵が自動的にソウルバーストする |
| | ファストアクス | 前攻撃派生 | 攻撃速度が50%上がる |
| 輪廻の戦士 | 忘我の剛斧 | 弱3派生 | 魔法属性の与ダメージ量が50%増える |
| | 一心の烈斧 | ジャストガード派生 | 確実にクリティカルヒットする |

# 格闘

腕に装着して使う武器。リーチの短さが難点だが、砕属性の攻撃を矢継ぎ早にくり出せるほか、「拳気」で攻撃面を強化できる(→P.271)。

| 装備可能ジョブ | 格闘士、戦士、[illegible]、モンク、暗黒騎士、忍者、アサシン、解放者、タイラント |
|---|---|
| 装備可能な仲間 | アッシュ(格闘士、モンク、タイラント) |

## グローブ型

| 物理攻撃力の高さ | 95% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | 暗勁<br>クロスカウンター |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 95% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| キラーナックル | ●体力/D<br>●砕属性与ダメージ/D<br>●ライトブリンガー持続時間/D | ◎【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>◎【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者<br>●【海賊のアジト】探求の始まり　など |
| ソニックナックル | ●クリティカル与ブレイク量/C<br>●ブレイク最大時与ブレイク量/C<br>●HP最大時与ブレイク量/C | ◎【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【カオス神殿】終末に現れし戦士　など |
| ファントムバグナウ | ●砕属性与ブレイク量/C<br>●風属性付与/B<br>●クリティカル与ブレイク量/C | ●【アースの洞窟】土の追憶 |

## クロー型

| 物理攻撃力の高さ | 100.7% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | スパイラルクロー<br>デスクロー |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 89.3% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| デュエルクロー | ●斬属性与ブレイク量/C<br>●状態異常蓄積量UP/C<br>●体力/C | ◎【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者<br>●【コーネリアの町】偽りの戦士<br>●【古代人の塔】古代からの計略　など |
| 地獄の爪 | ●斬属性与ブレイク量/C<br>●ブレイク最大時与ダメージ/C<br>●ブレイク回復速度/C | ◎【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・導く者たち<br>●【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者 |
| ラプタークロー | ●斬属性与ダメージ/D<br>●ブレイク最大時与ダメージ/D<br>●体力/C | ◎【浮遊城】風の追憶<br>●【魔の樹海】瘴気の記憶<br>●【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者　など |

## セスタス型

| 物理攻撃力の高さ | 92.15% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | ブラッドペイン<br>エナジースマッシュ |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 97.85% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| スパルタンセスタス | ●精神/D<br>●魔法属性与ダメージ/D<br>●ソウルバースト：MP回復/D | ◎【西の城】ダークエルフ<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者<br>●【光歪の水郷】自然の歪み　など |
| サベージナックル | ●ソウルシールド：MP回復/C<br>●アビリティ与ダメージ/D<br>●クリティカル：HP回復/C | ◎【白き霊峰】過去の幻影<br>◎【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者<br>◎【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者　など |
| カイザーナックル | ●状態異常蓄積量UP/C<br>●状態異常の敵への与ブレイク量/C<br>●通常攻撃MP回復量/D | ◎【不夜城】曙の記憶・償おうとした者 |

## チェイン型

| 物理攻撃力の高さ | 97.85% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | メテオストライク<br>ブルータルアーム |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 92.15% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| タイガーファング | ●ライトブリンガー持続時間/D<br>●ライトブリンガー中の与ブレイク量/C<br>●砕属性与ブレイク量/D | ◎【グルグ火山】火の追憶<br>◎【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者<br>◎【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者　など |
| マーベリック | ●砕属性与ダメージ/C<br>●ソウルバースト：MP回復/C<br>●アクションアビリティ消費MP/C | ◎【古代人の塔】古代からの計略<br>●【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者 |

## オリジナル型

| 物理攻撃力の高さ | 95% | 付く可能性がある武器付属アビリティ | (なし) |
|---|---|---|---|
| 魔法攻撃力の高さ | 95% | | |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ゴッドハンド | (ランダムで選ばれた3種類の特殊効果が強度Cで付く) | ●【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●難易度CHAOSの各ミッション<br>※ドロップアイテム以外では、難易度CHAOSの特定のミッションの初回クリア報酬で入手可能 |

## 格闘で出せるコンボの種類

ほかの武器種では、通常攻撃の3段目で攻撃したあとに大きめのスキが生じるが、格闘にはそれがなく、R1連打で絶え間なく攻撃できる。そのコンボではMPが一気に回復するので、コンボアビリティも積極的に仕掛けよう。

**R1 通常攻撃の物理属性**

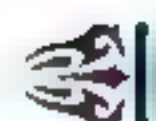
すべて……砕

| | | R2ボタンにセットできるコンボアビリティ(※1) |
|---|---|---|
| 弱1派生 | R1→R2 | 共通派生技、弱1派生技 |
| 弱2派生 | R1→R1→R2 | 共通派生技、弱2派生技 |
| 弱3派生 | R1→R1→R1→R2 | 共通派生技、弱3派生技 |
| 溜め攻撃派生 | R1長押し(時間で発動)→R2 | 共通派生技 |
| 前攻撃派生 | コンボ中にL+R1→R2 | 共通派生技 |
| 後攻撃派生 | コンボ中にL+R1→R2 | 共通派生技 |
| ジャストガード派生 | ジャストガード成功後R2 | 共通派生技 |

※1……記載しているものに加えて、現在のジョブのジョブ固有アクション(→P.242～269)もセットできる

### コンボアビリティのデータ

| 分類 | コンボアビリティ名 | 消費MP | 属性 | | ステータス補正 | その他の特徴 | 取得できるジョブや武器 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 物理 | 魔法 | | | |
| 弱1派生技 | デュアルアッパー | 100 | 砕 | ── | 素早さ | 打ち上げる | 格闘士 |
| | グレイブダウン | 200 | 砕 | ── | 素早さ | ヒット時に投げ技へ移行 | 忍者 |
| | 鉄山靠 | 100 | 砕 | ── | 体力 | 吹き飛ばす | モンク |
| 弱2派生技 | ラッシュパンチ | 100 | 砕 | ── | 素早さ | 連続攻撃 | モンク |
| | スカイソバット | 100 | 砕 | ── | 素早さ | 連続攻撃／吹き飛ばす | 格闘士 |
| | ウィンドミル | 200 | 砕 | 風 | 知性・体力 | 横回転攻撃／射出攻撃 | タイラント |
| 弱3派生技 | クラッシュタックル | 100 | 砕 | ── | 体力 | 突進攻撃／吹き飛ばす | 格闘士 |
| | ファルコンダイブ | 200 | 砕 | ── | 素早さ | 与ダメージ量が多い | アサシン |
| | 双竜演武 | 100 | 砕 | (※2) | 素早さ・体力 | R2で5段目まで派生(そのつどMP消費) | タイラント |
| 共通派生技 | ソニックブロー | 100 | 砕 | ── | 素早さ | 突進攻撃／出ぎわ無敵(0.2秒) | (最初から取得) |
| | [illegible] | 100 | 砕 | ── | 素早さ | 突進攻撃／R2長押しで強化 | モンク |
| 共通派生技(武器付属アビリティ) | 暗勁 | 100 | 砕 | ── | 体力 | 吹き飛ばす | グローブ型 |
| | クロスカウンター | 100 | 砕 | ── | 素早さ | 突進攻撃／突進中はガード可能(ガード成功で追加攻撃) | グローブ型 |
| | スパイラルクロー | 100 | 斬 | ── | 体力 | 突進攻撃 | クロー型 |
| | デスクロー | 100(※3) | 斬 | ── | 素早さ | 連続攻撃／R2長押しで攻撃を継続 | クロー型 |
| | ブラッドペイン | 100 | 砕 | 風 | 素早さ・知性 | 横回転攻撃 | セスタス型 |
| | エナジースマッシュ | 100 | 砕 | 風 | 素早さ・知性 | 射出攻撃 | セスタス型 |
| | メテオストライク | 200 | 砕 | ── | 体力 | 与ブレイク量が多い／吹き飛ばす | チェイン型 |
| | ブルータルアーム | 100 | 砕 | ── | 体力 | 防御姿勢中にガード成功で投げ技へ移行 | チェイン型 |

※2……2段目以外は「──」、2段目は「風」　※3……攻撃の継続中はMPが秒間100のペースで減る

### ジョブが持つコンボアビリティ効果

| ジョブ | コンボアビリティ効果名 | 強化できるコンボ | 強化の内容 |
|---|---|---|---|
| 格闘士 | 闘志込もる拳 | 溜め攻撃派生 | 与ブレイク量が50％増える |
| | 闘技専心 | ジャストガード派生 | 確実にクリティカルヒットする |
| シーフ | 魁の構え | 弱1派生 | 攻撃速度が50％上がる |
| | マインドオブフィスト | 弱3派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| モンク | ストライクキャンセラー | 弱2派生 | 回避可能タイミングが早まる |
| | ピュージリストハート | 弱3派生 | 敵の物理属性耐性をある程度貫通する |
| 忍者 | 勇躍の拳 | 弱1派生 | クリティカルヒット時に、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| | 無手の反心 | 後攻撃派生 | 状態異常の蓄積量が100％増加する |
| アサシン | 殴打の技芸 | 弱3派生 | クリティカルヒット時の与ブレイク量が100％増える |
| | ストライクキャンセラー | 溜め攻撃派生 | 回避可能タイミングが早まる |
| タイラント | 無手の反心 | 弱2派生 | 状態異常の蓄積量が100％増加する |
| | 勇躍の拳 | 溜め攻撃派生 | クリティカルヒット時に、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |

# 短剣

2本1組の刃物で、それぞれを左右の手に持って使う。威力は小さいものの動作が速く、敵の背後をとってのクリティカルヒットが狙いやすい。

| 装備可能ジョブ | 短剣士 | 戦士 | [illegible] | 赤魔道士 |
|---|---|---|---|---|
| | 忍者 | アサシン | 解放者 | [illegible] |
| | [illegible] | | | |

| 装備可能な仲間 | ジェド(短剣士、シーフ、アサシン) |
|---|---|

## マチェット型

| 物理攻撃力の補正 | 90% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の補正 | 90% |

付く可能性がある特殊アビリティ:
- スローイング
- ブレードタービン

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| メイジマッシャー | ●突属性与ダメージ/D<br>●素早さ/D<br>●ブレイク回復速度/D | ◎【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>◎【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者<br>●【海賊のアジト】探求の始まり　など |
| リッパーナイフ | ●ブレイク回復速度/D<br>●ブレイク最大時与ブレイク量/C<br>●クリティカル与ダメージ/C | ◎【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>●【カオス神殿】終末に現れし戦士 |
| オリハルコン | ●ドロップ率UP/B<br>●インスタントアビリティ与ダメージ/D<br>●クリティカル与ダメージ/D | ◎【浮遊城】風の追憶<br>●【魔の樹海】瘴気の記憶<br>●【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者　など |

## ノコギリナイフ型

| 物理攻撃力の補正 | 95.4% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の補正 | 84.6% |

付く可能性がある特殊アビリティ:
- エヴィサレーション
- ハンドレッドソウ

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ソードブレイカー | ●ライトブリンガー持続時間/D<br>●クリティカル与ブレイク量/D<br>●物理属性与ブレイク量/D | ◎【海賊のアジト】探求の始まり<br>◎【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者　など |
| グラディウス | ●力/D<br>●ソウルシールド：MP回復/C<br>●クリティカル与ブレイク量/C | ◎【白き霊峰】過去の幻影<br>◎【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者<br>●【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者　など |

## 脇差型

| 物理攻撃力の補正 | 92.7% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の補正 | 87.3% |

付く可能性がある特殊アビリティ:
- 夜腐
- 影牙

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| 月光・日光 | ●状態異常蓄積量UP/C<br>●通常攻撃MP回復量/C<br>●突属性与ダメージ/C | ◎【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【闇の大陸】愚者の悲嘆 |
| 降竜・伏虎 | ●状態異常蓄積量UP/C<br>●状態異常の敵への与ダメージ/B<br>●クリティカル与ダメージ/C | ◎【古代人の塔】古代からの計略<br>●【不夜城】曙の記憶・償おうとした者 |
| 佐助の刀・才蔵の刀 | ●状態異常の敵への与ダメージ/B<br>●クリティカル与ダメージ/C<br>●素早さ/C | ◎【アースの洞窟】土の追憶<br>◎【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者<br>◎【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者　など |

## ハンドガードナイフ型

| 物理攻撃力の補正 | 87.3% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の補正 | 92.7% |

付く可能性がある特殊アビリティ:
- フリーエナジー
- フォースウォール

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| マインゴーシュ | ●アビリティ与ダメージ/D<br>●知性/D<br>●魔法属性与ダメージ/D | ◎【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>●【浮遊城】風の追憶<br>●【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者 |
| ダンシングダガー | ●水属性付与/B<br>●突属性与ダメージ/C<br>●知性/C | ◎【グルグ火山】火の追憶<br>◎【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者<br>●【古代人の塔】古代からの計略　など |
| ゾーリンシェイプ | ●魔法属性与ダメージ/C<br>●アビリティ与ダメージ/D<br>●通常攻撃MP回復量/C | ◎【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>●【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者　など |

## オリジナル型

| 物理攻撃力の補正 | 90% |
|---|---|
| 魔法攻撃力の補正 | 90% |

付く可能性がある特殊アビリティ: (なし)

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| 回転のこぎり | (ランダムで選ばれた3種類の特殊効果が強度Cで付く) | ●【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●難易度CHAOSの各ミッション<br>※ドロップアイテム以外では、難易度CHAOSの特定のミッションの初回クリア報酬で入手可能 |

# 短剣で出せるコンボの種類

R1 連打とコンボアビリティで手早く攻めることが可能。左スティック＋R1 の攻撃では、約0.2秒の無敵状態になりつつ入力方向へ高速移動できるので、危険を感じたときに使い、コンボを途切れさせないようにしたい。

**R1 通常攻撃の物理属性**

大半のもの(下記以外) ……斬

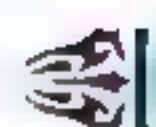
コンボの2段目 ……突

| | | R2 ボタンにセットできるコンボアビリティ(※1) |
|---|---|---|
| 弱1派生 | R1 → R2 | 共通派生技、弱1派生技 |
| 弱2派生 | R1 → R1 → R2 | 共通派生技、弱2派生技 |
| 弱3派生 | R1 → R1 → R1 → R2 | 共通派生技、弱3派生技 |
| 溜め攻撃派生 | R1 長押し(時間で発動) → R2 | 共通派生技 |
| 前攻撃派生 | コンボ中に L ＋ R1 → R2 | 共通派生技 |
| 横攻撃派生 | コンボ中に L ＋ R1 → R2 | 共通派生技 |
| 後攻撃派生 | コンボ中に L ＋ R1 → R2 | 共通派生技 |
| ジャストガード派生 | ジャストガード成功後 R2 | 共通派生技 |

※1……記載しているものに加えて、現在のジョブのジョブ固有アクション(→P.242～269)もセットできる

## コンボアビリティのデータ

| 分類 | コンボアビリティ名 | 消費MP | 属性 物理 | 属性 魔法 | ステータス補正 | その他の特徴 | 取得できるジョブや武器 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弱1派生技 | クロッシングエッジ | 100 | 斬 | ── | 素早さ | まわりこみ攻撃 | シーフ |
| | シロッコ | 100 | 斬 | ── | 素早さ | 横回転攻撃 | 短剣士 |
| | 鉤裂き | 200 | 突 | ── | 力・素早さ | クリティカルヒット効果大 | アサシン |
| 弱2派生技 | エッジホイール | 200 | 斬 | 水 | 知性 | 連続攻撃 | 忍者 |
| | ヴォルテックス | 100 | 斬 | ── | 素早さ | 連続攻撃／クリティカルヒット効果大 | 短剣士 |
| | 不意討ち | 100 | 突 | ── | 素早さ・精神 | ヒットした敵に麻痺を蓄積 | シーフ |
| 弱3派生技 | シャドウファング | 200 | 斬 | ── | 素早さ | 突進中と上昇直後は無敵 | アサシン |
| | 疾風迅雷 | 200 | 斬 | ── | 素早さ | 突進攻撃 | 忍者 |
| | アンサイナス | 200 | 突・斬 | ── | 力 | 吹き飛ばす／クリティカルヒット効果大 | 短剣士 |
| 共通派生技 | ワスプスティング | 100 | 突 | ── | 素早さ | クリティカルヒット効果大 | シーフ |
| | ツインスラスト | 100 (※2) | 突 | ── | 素早さ | 連続攻撃／R2 長押しで攻撃を継続 | (最初から取得) |
| 共通派生技(武器付属アビリティ) | スローイング | 100 | 斬 | ── | 素早さ | 射出攻撃 | マチェット型 |
| | ブレードタービン | 100 | 斬 | ── | 素早さ | 突進攻撃 | マチェット型 |
| | エヴィサレーション | 200 | 斬・突 | ── | 力 | クリティカルヒット効果大 | ノコギリナイフ型 |
| | ハンドレッドソウ | 100 (※2) | 斬 | ── | 力 | 連続攻撃／R2 長押しで攻撃を継続 | ノコギリナイフ型 |
| | 夜鷹 | 100 | 斬 | ── | 素早さ | 突進中無敵(0.4秒) | 脇差型 |
| | 影牙 | 100 | 突 | ── | 素早さ・精神 | ヒットした敵に毒を蓄積 | 脇差型 |
| | フリーエナジー | 200 | 斬 | 水 | 知性 | 前方広範囲攻撃 | ハンドガードナイフ型 |
| | フォースウォール | 100 (※2) | 突 | 水 | 知性 | 照射攻撃／R2 長押しで攻撃を継続 | ハンドガードナイフ型 |

※2……攻撃の継続中はMPが秒間100のペースで減る

## ジョブが持つコンボアビリティ効果

| ジョブ | コンボアビリティ効果名 | 強化できるコンボ | 強化の内容 |
|---|---|---|---|
| 短剣士 | 短剣の技術 | 横攻撃派生 | クリティカルヒット時の与ブレイク量が100％増える |
| | スウィフトダガー | 後攻撃派生 | 攻撃速度が50％上がる |
| シーフ | スウィフトダガー | 弱1派生 | 攻撃速度が50％上がる |
| | 断罪の精神 | 弱3派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| 赤魔道士 | ダガーディザイア | 弱1派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のHPが回復する |
| | ダガーアンビション | 弱3派生 | その攻撃で倒した敵やブレイクした敵が自動的にソウルバーストする |
| 忍者 | 奮迅の短剣 | 弱1派生 | クリティカルヒット時に、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| | 短剣の心意 | 後攻撃派生 | 状態異常の蓄積量が100％増加する |
| アサシン | 短剣の技術 | 弱3派生 | クリティカルヒット時の与ブレイク量が100％増える |
| | ダガーキャンセラー | 溜め攻撃派生 | 回避可能タイミングが早まる |
| ヴォイドナイト | ダガーフォース | 弱2派生 | 魔法属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のMPが回復する |
| | 激情の短剣 | 後攻撃派生 | 与ブレイク量が50％増える |
| タイラント | 短剣の心意 | 弱2派生 | 状態異常の蓄積量が100％増加する |
| | 奮迅の短剣 | 溜め攻撃派生 | クリティカルヒット時に、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |

# 槍

すべての武器種のなかでリーチがもっとも長い。通常攻撃は突属性がメインだが、操作しだいでは斬属性や砕属性の攻撃もくり出せる。

| 装備可能ジョブ | 槍士、戦士、モンク、竜騎士、暗黒騎士、アサシン、解放者、ブレイカー、タイラント |
|---|---|
| 主な使用仲間 | ソフィア(竜騎士、ブレイカー) |

## ▼ スピア型

| [illegible] | 100% |
|---|---|
| [illegible] | 100% |
| 武器付属アビリティ | ●ライジングドライブ<br>●ピアッシングダウン |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ハルバード | ●力/D<br>●突属性与ブレイク量/D<br>●クリティカル与ブレイク量/D | ◎【カオス神殿】緋の記憶・連環に堕ちた者<br>◎【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者<br>●【カオス神殿】終末に潜みし幻想　など |
| ウィンドスピア | ●突属性与ダメージ/C<br>●ソウルシールド消費ブレイク軽減/C<br>●ソウルシールド:MP回復/D | ●【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者 |
| 竜の髭 | ●弱点ヒット時物理攻撃与ブレイク量/D<br>●物理属性与ブレイク量/C<br>●クリティカル与ダメージ/D | ◎【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者<br>●【浮遊城】風の追憶 |

## ▼ 槍斧型

| [illegible] | 103% |
|---|---|
| [illegible] | 97% |
| 武器付属アビリティ | ●ナイトフォール<br>●ドーンブレイカー |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| パルチザン | ●突属性与ダメージ/C<br>●HP回復量/C<br>●弱点ヒット時物理攻撃与ブレイク量/D | ◎【浮遊城】風の追憶<br>◎【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者<br>●【魔の樹海】瘴気の記憶　など |
| ブリッツランス | ●弱点ヒット時物理攻撃与ブレイク量/D<br>●力/C<br>●HP回復量/D | ◎【白き霊峰】過去の幻影<br>◎【アースの洞窟】土の追憶<br>◎【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者　など |
| グローランス | ●物理属性与ブレイク量/C<br>●HP最大時与ブレイク量/C<br>●強化効果時間延長/C | ◎【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者　など |

## ▼ 薙刀型

| [illegible] | 106% |
|---|---|
| [illegible] | 94% |
| 武器付属アビリティ | ●ドラゴンファング<br>●ドラゴンクロー |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ヘヴィランス | ●ライトブリンガー持続時間/D<br>●素早さ/D<br>●物理属性与ブレイク量/D | ◎【西の城】ダークエルフ<br>◎【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>●【光歪の水郷】自然の歪み　など |
| ドラグーンランス | ●弱点ヒット時物理攻撃与ブレイク量/D<br>●素早さ/D<br>●ソウルバースト:MP回復/C | ◎【魔の樹海】瘴気の記憶<br>◎【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者<br>◎【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者　など |
| ハイウィンド | ●アビリティ与ダメージ/C<br>●素早さ/C<br>●斬属性与ダメージ/C | ◎【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者<br>◎【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者<br>●【古代人の塔】古代からの計略 |

## ▼ トライデント型

| [illegible] | 97% |
|---|---|
| [illegible] | 103% |
| 武器付属アビリティ | ●雷霆の矛<br>●ショックパルサー |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| トライデント | ●雷属性付与/C<br>●知性/C<br>●魔法属性与ダメージ/C | ◎【機械遺跡】思い出すということ<br>●【海底神殿】水の追憶<br>●【コーネリアの町】偽りの戦士　など |
| グングニル | ●全属性与ダメージ/C<br>●アビリティ与ダメージ/C<br>●アクションアビリティ消費MP/C | ◎【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>◎【????】漆黒の記憶・闘争願いし者<br>●【????】漆黒の記憶・導く者たち |

## ▼ オリジナル型

| [illegible] | 100% |
|---|---|
| [illegible] | 100% |
| 武器付属アビリティ | (なし) |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ロンギヌス | (ランダムで選ばれた3種類の特殊効果が強度Cで付く) | ●【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●難易度CHAOSの各ミッション<br>※ドロップアイテム以外では、難易度CHAOSの特定のミッションの初回クリア報酬で入手可能 |

# 槍で出せるコンボの種類

ほかの武器種とちがい、左スティック＋R1の技を単発でも出せるうえ、通常攻撃だけで3種類の物理属性を使いわけることが可能。なお、L＋R1は、槍士のジョブ適性が250％以上ならガード能力が付与される。

### R1通常攻撃の物理属性

大半のもの（下記以外）……突
溜め攻撃、L＋R1……斬
L＋R1……砕

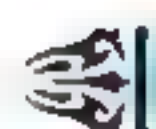
R2ボタンにセットできるコンボアビリティ（※1）

| 派生 | 操作 | R2ボタンにセットできるコンボアビリティ（※1） |
|---|---|---|
| 弱1派生 | R1→R2 | 共通派生技、弱1派生技 |
| 弱2派生 | R1→R1→R2 | 共通派生技、弱2派生技 |
| 弱3派生 | R1→R1→R1→R2 | 共通派生技、弱3派生技 |
| 溜め攻撃派生 | R1長押し（放すか時間で発動）→R2 | 共通派生技 |
| 前攻撃派生 | L＋R1→R2 | 共通派生技 |
| 横攻撃派生 | L＋R1→R2 | 共通派生技 |
| 後攻撃派生 | L＋R1→R2 | 共通派生技 |
| ジャストガード派生 | ジャストガード成功後R2 | 共通派生技 |

※1……記載しているものに加えて、現在のジョブのジョブ固有アクション（→P.242〜269）もセットできる

## コンボアビリティのデータ

| 分類 | コンボアビリティ名 | 消費MP | 属性 物理 | 属性 魔法 | ステータス補正 | その他の特徴 | 取得できるジョブや武器 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弱1派生技 | バックスラスト | 100 | 突 | — | 力 | 吹き飛ばす | 竜騎士 |
| | ハイスマッシュ | 100 | 砕 | — | 体力 | 転倒させる | 解放者 |
| | サイクロン | 100（※2） | 斬 | — | 素早さ | R2長押しで攻撃を継続 | 槍士 |
| 弱2派生技 | ヴァンキッシュ | 100 | 突 | 雷 | 力・知性 | 連続攻撃 | 竜騎士 |
| | ライズアップ | 100 | 砕 | — | 力 | 与ブレイク量が多い／打ち上げる | 槍士 |
| | アクセルエッジ | 100 | 斬 | — | 体力 | 横回転攻撃 | 解放者 |
| 弱3派生技 | ピアッシングブロウ | 200 | 突 | — | 力 | 吹き飛ばす | 槍士 |
| | エアリアルブレイク | 100 | 砕 | 雷 | 力・知性 | ジャンプ攻撃 | 竜騎士 |
| | ゲイルスウィング | 100 | 斬 | — | 力 | 前方広範囲攻撃 | ブレイカー |
| 共通派生技 | 乱れ突き | 100 | 突 | — | 素早さ | 連続攻撃／吹き飛ばす | （最初から取得） |
| | 砲車雲 | 100（※3） | 砕 | — | 力 | 横回転攻撃／R2長押しで攻撃を継続 | ブレイカー |
| 共通派生技（武器付属アビリティ） | ライジングドライブ | 100 | 斬 | — | 力・素早さ | 吹き飛ばす | スピア型 |
| | ピアッシングダウン | 100 | 突 | — | 力・素早さ | クリティカルヒット効果大 | スピア型 |
| | ナイトフォール | 200 | 砕 | — | 力・体力 | 連続攻撃 | 槍斧型 |
| | ドーンブレイカー | 200 | 砕 | — | 力・体力 | 打ち上げる | 槍斧型 |
| | 雷霆の矛 | 200 | — | 雷 | 力・知性 | 射出攻撃 | トライデント型 |
| | ショックパルサー | 100（※2） | — | 雷 | 力・知性 | 照射攻撃／吹き飛ばす／R2長押しで攻撃を継続 | トライデント型 |
| | ドラゴンファング | 200 | 斬 | — | 素早さ | 吹き飛ばす／攻撃後に跳びのく | 薙刀型 |
| | ドラゴンクロー | 100（※2） | 斬 | — | 素早さ | 横回転攻撃／R2長押しで攻撃を継続 | 薙刀型 |

※2……攻撃の継続中はMPが秒間50のペースで減る　※3……攻撃の継続中はMPが秒間100のペースで減る

## ジョブが持つコンボアビリティ効果

| ジョブ | コンボアビリティ効果名 | 強化できるコンボ | 強化の内容 |
|---|---|---|---|
| 槍士 | 迅速の槍 | 横攻撃派生 | 攻撃速度が50％上がる |
| | 闘争の槍 | 後攻撃派生 | 与ブレイク量が50％増える |
| 戦士 | ディフレクトスピア | 弱2派生 | 動作中の被ダメージ量が30％減る |
| | ミスティックオブスピア | 後攻撃派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のブレイクが回復する |
| モンク | ランスキャンセラー | 弱2派生 | 回避可能タイミングが早まる |
| | ランサーハート | 弱3派生 | 敵の物理属性耐性をある程度貫通する |
| 竜騎士 | 闘争の槍 | 溜め攻撃派生 | 与ブレイク量が50％増える |
| | 串刺しの謀略 | 前攻撃派生 | ブレイク上限の減少量が50％増える |
| 暗黒騎士 | エナジースピア | 弱1派生 | 物理属性の与ダメージ量が50％増える |
| | 詭計の刺突 | 弱2派生 | ブレイク上限の減少量が50％増える |
| アサシン | テクニックオブスピア | 弱3派生 | クリティカルヒット時の与ブレイク量が100％増える |
| | ランスキャンセラー | 溜め攻撃派生 | 回避可能タイミングが早まる |
| 解放者 | 刺突の教戒 | 弱3派生 | 物理属性ダメージを与えると、基本威力に応じた量のHPが回復する |
| | ランサーハート | ジャストガード派生 | 敵の物理属性耐性をある程度貫通する |
| ブレイカー | 不屈の牙槍 | 弱3派生 | その攻撃で倒した敵やブレイクした敵が自動的にソウルバーストする |
| | 迅速の槍 | 前攻撃派生 | 攻撃速度が50％上がる |

# 盾

防具の一種で、剣や棍を使っているときに装備可能(モンク、暗黒騎士、アサシンはつねに装備不可)。盾装備時のみ使える攻撃もある。

| 装備可能ジョブ | | | |
|---|---|---|---|
| 剣士 | 魔術師 | 戦士 | ナイト |
| 白魔道士 | 黒魔道士 | 赤魔道士 | パラディン |
| 解放者 | ヴォイドナイト | タイラント | 賢者 |

| 装備可能な仲間 | |
|---|---|
| | ネオン(剣士、赤魔道士、パラディン)、<br>ソフィア(魔術士、黒魔道士、賢者) |

## ▼ カイトシールド型

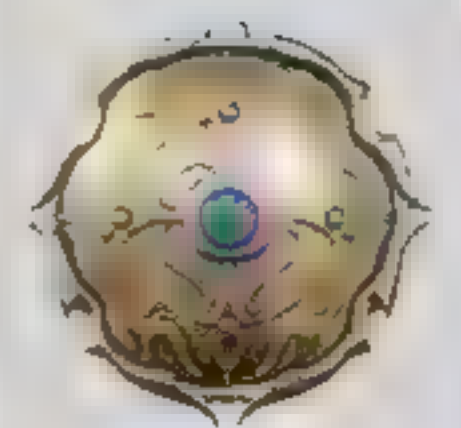
| 物理防御力の高さ | 50% |
|---|---|
| 魔法防御力の高さ | 50% |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| カイトシールド | 全属性被ブレイク量/D<br>精神/D<br>魔法属性耐性/D | ◎【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者<br>●【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>●【海賊のアジト】探求の始まり　など |
| エスカッション | ガード成功ブレイク消費量/B<br>HP最大時与ダメージ/D<br>ガード時のブレイク回復速度/D | ◎【白き霊峰】過去の幻影<br>◎【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者<br>●【アースの洞窟】土の追憶　など |
| 英雄の盾 | ブレイク/D<br>HP回復量/C<br>ブレイク回復速度/C | ●【古代人の塔】古代からの計略<br>●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者 |

## ▼ ターシェ型

| 物理防御力の高さ | 60% |
|---|---|
| 魔法防御力の高さ | 30% |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| スパイクシールド | 物理属性与ブレイク量/C<br>攻撃中ダメージカット率/D<br>HP最大時与ダメージ/D | ◎【海賊のアジト】探求の始まり<br>◎【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者<br>●【西の城】ダークエルフ |
| バウンスバックラー | アビリティ与ブレイク量/D<br>体力/D<br>物理属性被ダメージ/D | ◎【魔の樹海】瘴気の記憶<br>◎【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者<br>◎【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者　など |

## ▼ 魔法盾型

| 物理防御力の高さ | 30% |
|---|---|
| 魔法防御力の高さ | 60% |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ラウンドシールド | 魔法属性被ブレイク量/C<br>知性/D<br>ブレイク/D | ◎【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>◎【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者<br>◎【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者　など |
| ウィザードシールド | 状態異常耐性/B<br>精神/D<br>魔法属性耐性/C | ◎【アースの洞窟】土の追憶<br>●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者 |
| プリトウェン | HP最大時与ダメージ/C<br>HP回復量/C<br>魔法属性耐性/B | ◎【不夜城】廻る者たちの故郷<br>◎【不夜城】曙の記憶・償おうとした者<br>●【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者 |

## ▼ タワーシールド型

| 物理防御力の高さ | 50% |
|---|---|
| 魔法防御力の高さ | 50% |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| ラージシールド | 魔法属性耐性/D<br>状態異常耐性/B<br>HP/D | ◎【西の城】ダークエルフ<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者<br>●【光歪の水郷】自然の歪み　など |
| カイザーシールド | 全属性被ダメージ/B<br>ブレイク回復速度/C<br>状態異常耐性/C | ◎【機械遺跡】思い出すということ<br>●【海底神殿】水の追憶<br>●【コーネリアの町】偽りの戦士　など |
| イージスの盾 | 全魔法属性減衰耐性/B<br>全属性被ダメージ/C<br>ガード時のブレイク回復速度/C | ◎【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>●【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者　など |

## ▼ オリジナル型

| 物理防御力の高さ | 50% |
|---|---|
| 魔法防御力の高さ | 50% |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| アルテマシールド | (ランダムで選ばれた3種類の特殊効果が強度Cで付く) | ●【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●難易度CHAOSの各ミッション<br>※ドロップアイテム以外では、難易度CHAOSの特定のミッションの初回クリア報酬で入手可能 |

## ▼ 特典装備型

| 物理防御力の高さ | 50% |
|---|---|
| 魔法防御力の高さ | 50% |

| 名前 | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|
| 光の盾 | 状態異常耐性/C<br>ガード時のブレイク回復速度/C<br>全属性被ダメージ/C | (本作のダウンロード版の予約特典) |

# ジャック&アッシュ用防具

| 名前 | 物理防御力の高さ | 魔法防御力の高さ | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|---|---|
| **▼ダークメイルシリーズ** | | | | |
| ダークマスク | 104% | 96% | ●攻撃中ダメージカット率／C<br>●ライトブリンガー中の被ダメージ／D | ◎【グルグ火山】火の追憶<br>◎【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者<br>◎【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者<br>●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【海底神殿】水の追憶<br>●【コーネリアの町】偽りの戦士<br>●【コーネリアの町】楽園の異邦者たち<br>●【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者<br>など |
| ダークメイル | 156% | 144% | ●ライトブリンガー中の被ダメージ／C<br>●全属性与ダメージ／C | |
| ダークガントレット | 78% | 72% | ●力／C<br>●ライトブリンガー中の与ダメージ／C | |
| ダークキュイラス | 104% | 96% | ●攻撃中ダメージカット率／C<br>●ライトブリンガー中の与ダメージ／C | |
| ダークグリーブ | 78% | 72% | ●力／C<br>●全属性与ダメージ／C | |
| **▼アビスメイルシリーズ** | | | | |
| アビスマスク | 104% | 96% | ●力／C<br>●瀕死時与ダメージ／C | ◎【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>●【？？？】漆黒の記憶・導く者たち |
| アビスメイル | 156% | 144% | ●瀕死時被ダメージ／C<br>●全属性与ダメージ／D | |
| アビスガントレット | 78% | 72% | ●力／C<br>●瀕死時与ダメージ／C | |
| アビスキュイラス | 104% | 96% | ●瀕死時被ダメージ／C<br>●瀕死時与ダメージ／C | |
| アビスグリーブ | 78% | 72% | ●力／C<br>●全属性与ダメージ／C | |
| **▼暗闇の上衣シリーズ** | | | | |
| 暗闇の鉢巻き | 104% | 96% | ●体力／D<br>●物理属性与ブレイク量／D | ◎【カオス神殿】緋の記憶・連環に堕ちた者<br>●【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>●【海賊のアジト】探求の始まり<br>●【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者<br>●【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者 |
| 暗闇の上衣 | 156% | 144% | ●アビリティ与ブレイク量／D<br>●物理属性与ブレイク量／D | |
| 暗闇の小手 | 78% | 72% | ●砕属性与ダメージ／D<br>●体力／D | |
| 暗闇の脚衣 | 104% | 96% | ●アビリティ与ブレイク量／D<br>●物理属性与ブレイク量／D | |
| 暗闇の革靴 | 78% | 72% | ●体力／D<br>●砕属性与ダメージ／D | |
| **▼大地の衣シリーズ** | | | | |
| 大地の鉢巻き | 104% | 96% | ●体力／D<br>●物理属性与ブレイク量／C | ◎【機械遺跡】思い出すということ<br>◎【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●【海底神殿】水の追憶<br>●【古代人の塔】古代からの計略<br>●【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者<br>●【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者<br>●【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者<br>●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者 |
| 大地の衣 | 156% | 144% | ●ライトブリンガー持続時間／C<br>●物理属性与ブレイク量／D | |
| 大地の小手 | 78% | 72% | ●物理属性与ダメージ／C<br>●体力／D | |
| 大地の脚衣 | 104% | 96% | ●ライトブリンガー持続時間／C<br>●物理属性与ブレイク量／D | |
| 大地の革靴 | 78% | 72% | ●体力／D<br>●物理属性与ダメージ／C | |
| **▼キャスターコートシリーズ** | | | | |
| キャスターマスク | 96% | 104% | ●アビリティ与ブレイク量／D<br>●精神／C | ◎【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>◎【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>◎【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者<br>●【海賊のアジト】探求の始まり<br>●【西の城】ダークエルフ<br>●【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者<br>●【カオス神殿】緋の記憶・連環に堕ちた者<br>●【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者 |
| キャスターコート | 144% | 156% | ●魔法属性耐性／D<br>●通常攻撃MP回復量／D | |
| キャスターグローブ | 72% | 78% | ●魔法属性与ブレイク量／D<br>●アビリティ与ブレイク量／D | |
| キャスタートラウザ | 96% | 104% | ●通常攻撃MP回復量／D<br>●アビリティ与ブレイク量／D | |
| キャスターシューズ | 72% | 78% | ●精神／D<br>●魔法属性与ブレイク量／D | |
| **▼ウィザードコートシリーズ** | | | | |
| ウィザードマスク | 96% | 104% | ●魔法属性与ダメージ／C<br>●知性／C | ◎【光歪の水郷】自然の歪み<br>◎【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・怨念に殺された者<br>●【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>●【浮遊城】風の追憶<br>●【魔の樹海】瘴気の記憶<br>●【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者<br>など |
| ウィザードコート | 144% | 156% | ●魔法属性被ブレイク量／C<br>●弱点ヒット時与ブレイク量／D | |
| ウィザードグローブ | 72% | 78% | ●魔法属性与ダメージ／C<br>●知性／D | |
| ウィザードトラウザ | 96% | 104% | ●魔法属性被ブレイク量／D<br>●弱点ヒット時与ブレイク量／D | |
| ウィザードシューズ | 72% | 78% | ●知性／D<br>●魔法属性与ダメージ／D | |

## ジャック&アッシュ用防具（つづき）

| 名前 | 物理防御力の高さ | 魔法防御力の高さ | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|---|---|
| **忠義のマントシリーズ** | | | | |
| 忠義のストール | 100% | 100% | ●砕属性与ダメージ／C<br>●力／D | ◎【西の城】ダークエルフ<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・怨念に殺された者<br>●【光歪の水郷】自然の歪み<br>●【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>●【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>●【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者<br>●【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者<br>●【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者 |
| 忠義のマント | 150% | 150% | ●砕属性与ダメージ／D<br>●攻撃中ダメージカット率／D | |
| 忠義のバングル | 75% | 75% | ●物理属性与ダメージ／D<br>●力／C | |
| 忠義のボトム | 100% | 100% | ●攻撃中ダメージカット率／C<br>●砕属性与ダメージ／D | |
| 忠義のブーツ | 75% | 75% | ●砕属性与ダメージ／C<br>●力／D | |
| **暁のマントシリーズ** | | | | |
| 暁のストール | 100% | 100% | ●全属性与ダメージ／C<br>●力／C | ◎【コーネリアの町】偽りの戦士<br>◎【コーネリアの町】楽園の異邦者たち<br>◎【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者<br>◎【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>◎【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・導く者たち<br>●【古代人の塔】古代からの計略　など |
| 暁のマント | 150% | 150% | ●全属性与ダメージ／D<br>●溜め攻撃与ダメージ／C | |
| 暁のバングル | 75% | 75% | ●物理属性与ダメージ／C<br>●力／C | |
| 暁のボトム | 100% | 100% | ●溜め攻撃与ダメージ／C<br>●物理属性与ダメージ／C | |
| 暁のブーツ | 75% | 75% | ●物理属性与ダメージ／C<br>●力／C | |
| **求道の道着シリーズ** | | | | |
| 求道のゴーグル | 100% | 100% | ●ブレイク最大時与ダメージ／C<br>●HP／B | ◎【白き霊峰】過去の幻影<br>◎【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者<br>◎【アースの洞窟】暗の記憶・欲に塗れた者<br>◎【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者<br>●【アースの洞窟】土の追憶<br>●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者 |
| 求道の道着 | 150% | 150% | ●ブレイク回復速度／C<br>●強化効果時間延長／B | |
| 求道の手袋 | 75% | 75% | ●ブレイク最大時与ダメージ／C<br>●クリティカル：HP回復／C | |
| 求道の脚衣 | 100% | 100% | ●ブレイク回復速度／C<br>●強化効果時間延長／D | |
| 求道の脚絆 | 75% | 75% | ●クリティカル：HP回復／C<br>●HP／B | |
| **拳聖の道着シリーズ** | | | | |
| 拳聖のゴーグル | 96% | 104% | ●弱点ヒット時物理攻撃与ブレイク量／C<br>●知性／C | ◎【不夜城】廻る者たちの故郷<br>◎【不夜城】暗の記憶・償おうとした者<br>●【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>●【？？？】漆黒の記憶・導く者たち |
| 拳聖の道着 | 144% | 156% | ●強化効果時間延長／C<br>●魔法属性与ブレイク量／C | |
| 拳聖の手袋 | 72% | 78% | ●弱点ヒット時物理攻撃与ブレイク量／C<br>●魔法属性与ブレイク量／C | |
| 拳聖の脚衣 | 96% | 104% | ●強化効果時間延長／C<br>●魔法属性与ブレイク量／C | |
| 拳聖の脚絆 | 72% | 78% | ●知性／D<br>●弱点ヒット時物理攻撃与ブレイク量／C | |

## ジャック&ジェド用防具

| 名前 | 物理防御力の高さ | 魔法防御力の高さ | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|---|---|
| **ペイルプロテクターシリーズ** | | | | |
| ペイルバンダナ | 104% | 96% | ●素早さ／D<br>●ポーション回復量／D | ◎【カオス神殿】緋の記憶・連環に堕ちた者<br>●【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>●【海賊のアジト】探求の始まり<br>●【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者<br>●【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者 |
| ペイルプロテクター | 260% | 240% | ●全属性与ブレイク量／D<br>●ブレイク回復速度／D | |
| ペイルグローブ | 78% | 72% | ●素早さ／D<br>●ブレイク回復速度／D | |
| ペイルグリーブ | 78% | 72% | ●素早さ／C<br>●ポーション回復量／D | |
| **レイダープロテクターシリーズ** | | | | |
| レイダーバンダナ | 104% | 96% | ●素早さ／D<br>●クリティカル与ダメージ／C | ◎【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>◎【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>●【浮遊城】風の追憶<br>●【白き霊峰】過去の幻影<br>●【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者<br>●【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者<br>●【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者 |
| レイダープロテクター | 260% | 240% | ●HP／B<br>●HP回復量／D | |
| レイダーグローブ | 78% | 72% | ●素早さ／C<br>●クリティカル与ダメージ／C | |
| レイダーグリーブ | 78% | 72% | ●素早さ／C<br>●HP回復量／C | |

| 名前 | 物理防御力の高さ | 魔法防御力の高さ | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|---|---|
| ▼バンデッドホーバークシリーズ | | | | |
| バンデッドホーバーク | 250% | 250% | ●ソウルシールド：MP回復／D<br>●物理属性与ダメージ／D | ◎【海賊のアジト】探求の始まり<br>◎【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者<br>●【西の城】ダークエルフ<br>●【光歪の水郷】自然の歪み<br>●【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>●【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者<br>●【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者<br>●【光歪の水郷】藍の記憶・怨念に殺された者 |
| バンデッドガントレ | 75% | 75% | ●物理属性与ダメージ／C<br>●クリティカル与ダメージ／C | |
| バンデッドホーズ | 100% | 100% | ●ソウルシールド：MP回復／D<br>●クリティカル与ダメージ／D | |
| バンデッドブーツ | 75% | 75% | ●素早さ／C<br>●クリティカル与ダメージ／D | |
| ▼ドントレスホーバークシリーズ | | | | |
| ドントレスホーバーク | 250% | 250% | ●ソウルシールド：MP回復／C<br>●全属性与ダメージ／C | ◎【海底神殿】水の追憶<br>◎【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者<br>●【古代人の塔】古代からの計略<br>●【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者<br>●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>●【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>●【不夜城】曙の記憶・償おうとした者 |
| ドントレスガントレ | 75% | 75% | ●素早さ／C<br>●クリティカル与ダメージ／B | |
| ドントレスホーズ | 100% | 100% | ●アビリティ与ダメージ／C<br>●ソウルシールド：MP回復／C | |
| ドントレスブーツ | 75% | 75% | ●素早さ／C<br>●クリティカル与ダメージ／C | |
| ▼ローグジャケットシリーズ | | | | |
| ローグジャケット | 250% | 250% | ●インスタントアビリティ与ブレイク量／D<br>●ソウルシールド：MP回復／D | ◎【浮遊城】風の追憶<br>◎【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者<br>●【魔の樹海】瘴気の記憶<br>●【グルグ火山】火の追憶<br>●【白き霊峰】過去の幻影<br>●【アースの洞窟】土の追憶<br>●【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者<br>●【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者　など |
| ローグバンド | 75% | 75% | ●ドロップ率UP／C<br>●インスタントアビリティ与ブレイク量／B | |
| ローグホーズ | 100% | 100% | ●ドロップ率UP／D<br>●ソウルシールド：MP回復／D | |
| ローグシューズ | 75% | 75% | ●素早さ／C<br>●ドロップ率UP／D | |
| ▼プランダラジャケットシリーズ | | | | |
| プランダラジャケット | 250% | 250% | ●強化効果時間延長／C<br>●ジャストガード：MP回復／C | ◎【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>●【不夜城】曙の記憶・償おうとした者<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>●【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者 |
| プランダラバンド | 75% | 75% | ●ジャストガード：MP回復／C<br>●素早さ／D | |
| プランダラホーズ | 100% | 100% | ●強化効果時間延長／C<br>●ジャストガード：MP回復／C | |
| プランダラシューズ | 75% | 75% | ●素早さ／C<br>●クリティカル与ダメージ／D | |
| ▼黒装束シリーズ | | | | |
| 黒頭巾 | 100% | 100% | ●状態異常の敵への与ダメージ／C<br>●素早さ／D | ◎【海底神殿】水の追憶<br>●【古代人の塔】古代からの計略<br>●【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者<br>●【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者<br>●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者 |
| 黒装束 | 150% | 150% | ●クリティカル与ダメージ／C<br>●状態異常蓄積量UP／C | |
| 黒の手甲 | 75% | 75% | ●素早さ／D<br>●状態異常の敵への与ダメージ／B | |
| 黒袴 | 100% | 100% | ●クリティカル与ダメージ／C<br>●状態異常蓄積量UP／C | |
| 黒の脛当 | 75% | 75% | ●素早さ／C<br>●状態異常の敵への与ダメージ／C | |
| ▼修羅の装束シリーズ | | | | |
| 修羅の頭巾 | 100% | 100% | ●状態異常の敵への物理与ダメージ／C<br>●素早さ／C | ◎【コーネリアの町】偽りの戦士<br>◎【コーネリアの町】楽園の異邦者たち<br>◎【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者<br>◎【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>◎【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・導く者たち<br>●【古代人の塔】古代からの計略　など |
| 修羅の装束 | 150% | 150% | ●ブレイク最大時与ダメージ／C<br>●クリティカル与ダメージ／C | |
| 修羅の手甲 | 75% | 75% | ●状態異常の敵への物理与ダメージ／C<br>●素早さ／C | |
| 修羅の袴 | 100% | 100% | ●ブレイク最大時与ダメージ／C<br>●クリティカル与ダメージ／C | |
| 修羅の脛当 | 75% | 75% | ●ブレイク最大時与ダメージ／C<br>●素早さ／C | |

ジャック&ジェド用防具(つづき)

| 名前 | 物理防御力の高さ | 魔法防御力の高さ | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|---|---|
| ▼明珍兜シリーズ | | | | |
| 明珍兜 | 104% | 96% | ●ソウルシールド：MP回復／C<br>●通常攻撃MP回復量／C | ◎【アースの洞窟】土の追憶<br>◎【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者<br>◎【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者<br>◎【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者<br>●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【海底神殿】水の追憶<br>●【コーネリアの町】偽りの戦士<br>●【コーネリアの町】楽園の異邦者たち　など |
| 明珍胴丸 | 156% | 144% | ●全属性与ダメージ／D<br>●通常攻撃MP回復量／C | |
| 明珍篭手 | 78% | 72% | ●アビリティ与ダメージ／C<br>●力／D | |
| 明珍佩楯 | 104% | 96% | ●全属性与ダメージ／D<br>●ソウルシールド：MP回復／D | |
| 明珍脛当 | 78% | 72% | ●アビリティ与ダメージ／D<br>●力／D | |
| ▼源氏の鎧シリーズ | | | | |
| 源氏の兜 | 104% | 96% | ●素早さ／D<br>●アビリティ与ダメージ／D | ◎【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者 |
| 源氏の鎧 | 156% | 144% | ●ブレイク／D<br>●ソウルバースト：MP回復／D | |
| 源氏の小手 | 78% | 72% | ●物理属性与ダメージ／D<br>●素早さ／D | |
| 源氏の佩楯 | 104% | 96% | ●ブレイク／D<br>●ソウルバースト：MP回復／D | |
| 源氏の脛当 | 78% | 72% | ●アビリティ与ダメージ／D<br>●素早さ／D | |

## ジャック&ネオン用防具

| 名前 | 物理防御力の高さ | 魔法防御力の高さ | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|---|---|
| ▼シェイドクロークシリーズ | | | | |
| シェイドクローク | 270% | 230% | ●全属性被ダメージ／D<br>●魔法属性被ブレイク量／C | ◎【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>◎【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者<br>●【海賊のアジト】探求の始まり<br>●【西の城】ダークエルフ<br>●【カオス神殿】緋の記憶・連環に堕ちた者<br>●【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者<br>●【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>●【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者 |
| シェイドガード | 81% | 69% | ●HP／D<br>●体力／C | |
| シェイドボトム | 108% | 92% | ●魔法属性被ブレイク量／D<br>●魔法属性耐性／D | |
| シェイドブーツ | 81% | 69% | ●体力／D<br>●魔法属性耐性／D | |
| ▼シルバークロークシリーズ | | | | |
| シルバークローク | 270% | 230% | ●全属性被ブレイク量／C<br>●状態異常耐性／B | ◎【魔の樹海】瘴気の記憶<br>◎【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>◎【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者<br>●【グルグ火山】火の追憶<br>●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者<br>●【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者<br>●【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者 |
| シルバーガード | 81% | 69% | ●状態異常耐性／C<br>●力／C | |
| シルバーボトム | 108% | 92% | ●全属性被ブレイク量／D<br>●状態異常耐性／B | |
| シルバーブーツ | 81% | 69% | ●力／D<br>●状態異常耐性／C | |
| ▼サベージコートシリーズ | | | | |
| サベージバンデージ | 104% | 96% | ●ライトブリンガー持続時間／D<br>●体力／D | ◎【西の城】ダークエルフ<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・怨念に殺された者<br>●【光歪の水郷】自然の歪み<br>●【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>●【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>●【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者<br>●【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者<br>●【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者 |
| サベージコート | 156% | 144% | ●全属性被ダメージ／D<br>●ライトブリンガー持続時間／D | |
| サベージハンドガード | 78% | 72% | ●ライトブリンガー持続時間／C<br>●全属性与ブレイク量／D | |
| サベージクウイス | 104% | 96% | ●魔法属性被ブレイク量／D<br>●全属性被ダメージ／D | |
| サベージブローグ | 78% | 72% | ●体力／D<br>●魔法属性被ブレイク量／D | |
| ▼フェイタルコートシリーズ | | | | |
| フェイタルバンデージ | 104% | 96% | ●状態異常耐性／C<br>●体力／C | ◎【コーネリアの町】偽りの戦士<br>◎【コーネリアの町】楽園の異邦者たち<br>◎【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者<br>◎【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>◎【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・導く者たち<br>●【古代人の塔】古代からの計略　など |
| フェイタルコート | 156% | 144% | ●全属性被ダメージ／C<br>●状態異常耐性／C | |
| フェイタルガード | 78% | 72% | ●ライトブリンガー中の被ダメージ／C<br>●全属性与ブレイク量／C | |
| フェイタルクウイス | 104% | 96% | ●全属性被ダメージ／C<br>●ライトブリンガー中の被ダメージ／C | |
| フェイタルブローグ | 78% | 72% | ●体力／C<br>●全属性与ブレイク量／C | |

| 名前 | 物理防御力の高さ | 魔法防御力の高さ | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|---|---|
| ▼レッドジャケットシリーズ | | | | |
| レッドハット | 100% | 100% | ●知性／D<br>●通常攻撃MP回復量／B | ◎【魔の樹海】瘴気の記憶<br>◎【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者<br>●【グルグ火山】火の追憶<br>●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者<br>●【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者<br>●【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者 |
| レッドジャケット | 150% | 150% | ●通常攻撃MP回復量／C<br>●アクションアビリティ消費MP／C | |
| レッドバングル | 75% | 75% | ●知性／D<br>●通常攻撃MP回復量／C | |
| レッドブリーチ | 100% | 100% | ●アクションアビリティ消費MP／C<br>●通常攻撃MP回復量／C | |
| レッドブーツ | 75% | 75% | ●知性／D<br>●アクションアビリティ消費MP／C | |
| ▼ダスクジャケットシリーズ | | | | |
| ダスクハット | 100% | 100% | ●ブレイク回復速度／C<br>●精神／C | ◎【古代人の塔】古代からの計略<br>◎【不夜城】曙の記憶・償おうとした者<br>●【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>●【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>●【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者 |
| ダスクジャケット | 150% | 150% | ●ブレイク回復速度／C<br>●アビリティ与ブレイク量／C | |
| ダスクバングル | 75% | 75% | ●精神／D<br>●アクションアビリティ消費MP／C | |
| ダスクブリーチ | 100% | 100% | ●アクションアビリティ消費MP／C<br>●ブレイク回復速度／C | |
| ダスクブーツ | 75% | 75% | ●精神／D<br>●アビリティ与ブレイク量／C | |
| ▼インペリアルコートシリーズ | | | | |
| インペリアルマスク | 108% | 92% | ●体力／C<br>●ガード成功ブレイク消費量／D | ◎【白き霊峰】過去の幻影<br>●【アースの洞窟】土の追憶<br>●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者<br>●【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者<br>●【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者<br>●【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者 |
| インペリアルコート | 162% | 138% | ●状態異常耐性／B<br>●物理属性被ブレイク量／C | |
| インペリアルガントレ | 81% | 69% | ●物理属性被ブレイク量／D<br>●ガード成功ブレイク消費量／C | |
| インペリアルボトム | 108% | 92% | ●ガード成功ブレイク消費量／C<br>●状態異常耐性／B | |
| インペリアルグリーブ | 81% | 69% | ●体力／D<br>●ガード成功ブレイク消費量／D | |
| ▼勇士のコートシリーズ | | | | |
| 勇士のマスク | 108% | 92% | ●精神／B<br>●HP回復量／C | ◎【古代人の塔】古代からの計略<br>◎【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>●【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>●【不夜城】曙の記憶・償おうとした者<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>●【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者 |
| 勇士のコート | 162% | 138% | ●HP回復量／B<br>●全属性被ダメージ／C | |
| 勇士の小手 | 81% | 69% | ●精神／D<br>●HP最大時与ブレイク量／B | |
| 勇士の膝当 | 108% | 92% | ●HP最大時与ブレイク量／C<br>●全属性被ダメージ／C | |
| 勇士の足鎧 | 81% | 69% | ●精神／D<br>●HP最大時与ブレイク量／C | |
| ▼ブレイブスーツシリーズ | | | | |
| ブレイブヘルム | 104% | 96% | ●HP最大時与ブレイク量／C<br>●物理属性被ダメージ／D | ◎【グルグ火山】火の追憶<br>◎【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者<br>●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【海底神殿】水の追憶<br>●【コーネリアの町】偽りの戦士<br>●【コーネリアの町】楽園の異邦者たち<br>●【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者<br>●【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者　など |
| ブレイブスーツ | 156% | 144% | ●HP回復量／B<br>●物理属性被ダメージ／C | |
| ブレイブグローブ | 78% | 72% | ●物理属性与ダメージ／C<br>●体力／C | |
| ブレイブホーズ | 104% | 96% | ●HP回復量／B<br>●HP最大時与ブレイク量／B | |
| ブレイブブーツ | 78% | 72% | ●体力／C<br>●物理属性与ダメージ／D | |
| ▼ガラントスーツシリーズ | | | | |
| ガラントヘルム | 104% | 96% | ●ソウルシールド：MP回復／C<br>●HP最大時与ダメージ／C | ◎【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>●【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>●【不夜城】曙の記憶・償おうとした者<br>●【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者 |
| ガラントスーツ | 156% | 144% | ●ソウルシールド：MP回復／C<br>●全属性被ダメージ／C | |
| ガラントグローブ | 78% | 72% | ●ソウルシールド消費ブレイク軽減／C<br>●体力／B | |
| ガラントホーズ | 104% | 96% | ●HP最大時与ダメージ／D<br>●全属性被ダメージ／C | |
| ガラントブーツ | 78% | 72% | ●体力／C<br>●ソウルシールド消費ブレイク軽減／D | |

# ジャック&ソフィア用防具

| 名前 | 物理防御力の高さ | 魔法防御力の高さ | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|---|---|
| ▼ストライダースーツシリーズ | | | | |
| ストライダーマスク | 104% | 96% | ●ブレイク/D<br>●体力/D | ◎【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>◎【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者<br>◎【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>◎【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者<br>●【海賊のアジト】探求の始まり<br>●【西の城】ダークエルフ<br>●【カオス神殿】緋の記憶・連環に堕ちた者<br>●【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者 |
| ストライダースーツ | 156% | 144% | ●物理属性被ダメージ/D<br>●物理属性被ブレイク量/C | |
| ストライダーアーム | 78% | 72% | ●体力/D<br>●ブレイク/D | |
| ストライダーブレー | 104% | 96% | ●ブレイク/C<br>●物理属性被ダメージ/D | |
| ストライダーゲートル | 78% | 72% | ●体力/D<br>●物理属性被ブレイク量/D | |
| ▼ヴェンデッタスーツシリーズ | | | | |
| ヴェンデッタマスク | 104% | 96% | ●精神/C<br>●ブレイク/D | ◎【光歪の水郷】自然の歪み<br>◎【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者<br>◎【光歪の水郷】藍の記憶・怨念に殺された者<br>◎【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者<br>◎【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者<br>●【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>●【浮遊城】風の追憶 |
| ヴェンデッタスーツ | 156% | 144% | ●全属性被ダメージ/C<br>●魔法属性被ブレイク量/D | |
| ヴェンデッタアーム | 78% | 72% | ●HP/D<br>●ブレイク/D | |
| ヴェンデッタブレー | 104% | 96% | ●魔法属性耐性/C<br>●全属性被ダメージ/B | |
| ヴェンデッタゲートル | 78% | 72% | ●精神/D<br>●HP/C | |
| ▼祈祷の装束シリーズ | | | | |
| 祈祷の面 | 100% | 100% | ●精神/C<br>●魔法属性与ダメージ/D | ◎【海賊のアジト】探求の始まり<br>◎【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者<br>●【西の城】ダークエルフ<br>●【光歪の水郷】自然の歪み<br>●【西の城】碧の記憶・力を過信した者<br>●【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者<br>●【光歪の水郷】藍の記憶・想いを踏みにじられた者<br>●【光歪の水郷】藍の記憶・怨念に殺された者 |
| 祈祷の装束 | 250% | 250% | ●魔法属性耐性/B<br>●状態異常耐性/C | |
| 祈祷の小手 | 75% | 75% | ●精神/D<br>●魔法属性与ダメージ/C | |
| 祈祷の履物 | 75% | 75% | ●魔法属性耐性/D<br>●精神/D | |
| ▼大祓の装束シリーズ | | | | |
| 大祓の面 | 100% | 100% | ●知性/C<br>●魔法属性与ダメージ/D | ◎【機械遺跡】思い出すということ<br>◎【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者<br>●【海底神殿】水の追憶<br>●【古代人の塔】古代からの計略<br>●【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者<br>●【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者<br>●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者 |
| 大祓の装束 | 250% | 250% | ●魔法属性耐性/C<br>●状態異常耐性/C | |
| 大祓の小手 | 75% | 75% | ●知性/D<br>●魔法属性与ダメージ/D | |
| 大祓の履物 | 75% | 75% | ●状態異常耐性/C<br>●アクションアビリティ消費MP/D | |
| ▼ホワイトローブシリーズ | | | | |
| ホワイトローブ | 230% | 270% | ●強化効果時間延長/B<br>●アクションアビリティ消費MP/D | ◎【アースの洞窟】土の追憶<br>●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【海底神殿】水の追憶<br>●【コーネリアの町】偽りの戦士<br>●【コーネリアの町】楽園の異邦者たち<br>●【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者<br>●【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者<br>●【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者　など |
| ホワイトフィンガー | 69% | 81% | ●精神/D<br>●HP最大時与ダメージ/C | |
| ホワイトホーズ | 92% | 108% | ●強化効果時間延長/B<br>●HP最大時与ダメージ/C | |
| ホワイトシューズ | 69% | 81% | ●精神/D<br>●アクションアビリティ消費MP/D | |
| ▼ウィズダムローブシリーズ | | | | |
| ウィズダムローブ | 230% | 270% | ●知性/C<br>●精神/C | ◎【闇の大陸】愚者の悲嘆 |
| ウィズダムグローブ | 69% | 81% | ●HP最大時与ダメージ/B<br>●知性/D | |
| ウィズダムショース | 92% | 108% | ●強化効果時間延長/C<br>●HP最大時与ダメージ/C | |
| ウィズダムブーツ | 69% | 81% | ●精神/C<br>●強化効果時間延長/C | |

| 名前 | 物理防御力の高さ | 魔法防御力の高さ | かならず付いている特殊効果 | ドロップアイテムとして入手できるミッション |
|---|---|---|---|---|
| ▼ブラックローブシリーズ | | | | |
| ブラックハット | 100％ | 100％ | ●魔法属性与ダメージ／D<br>●知性／C | ◎【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>◎【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者<br>●【浮遊城】風の追憶<br>●【魔の樹海】瘴気の記憶<br>●【白き霊峰】過去の幻影<br>●【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者<br>●【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者<br>●【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者 |
| ブラックローブ | 150％ | 150％ | ●通常攻撃MP回復量／D<br>●アビリティ与ダメージ／D | |
| ブラックガントレ | 75％ | 75％ | ●知性／C<br>●アビリティ与ダメージ／D | |
| ブラックホーズ | 100％ | 100％ | ●通常攻撃MP回復量／D<br>●魔法属性与ダメージ／D | |
| ブラックシューズ | 75％ | 75％ | ●知性／D<br>●魔法属性与ダメージ／D | |
| ▼タイクーンローブシリーズ | | | | |
| タイクーンハット | 96％ | 104％ | ●HP最大時与ダメージ／C<br>●知性／C | ◎【コーネリアの町】偽りの戦士<br>◎【コーネリアの町】楽園の異邦者たち<br>◎【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者<br>◎【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>◎【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者<br>◎【？？？】漆黒の記憶・導く者たち<br>●【古代人の塔】古代からの計略　など |
| タイクーンローブ | 144％ | 156％ | ●HP最大時与ダメージ／C<br>●魔法属性与ダメージ／C | |
| タイクーンガントレ | 72％ | 78％ | ●知性／C<br>●魔法属性与ダメージ／C | |
| タイクーンホーズ | 96％ | 104％ | ●HP最大時与ダメージ／C<br>●魔法属性与ダメージ／C | |
| タイクーンブーツ | 72％ | 78％ | ●知性／C<br>●魔法属性与ダメージ／C | |
| ▼ドラゴンメイルシリーズ | | | | |
| ドラゴンヘルム | 104％ | 96％ | ●力／D<br>●突属性与ブレイク量／D | ◎【浮遊城】風の追憶<br>◎【魔の樹海】藍の記憶・欺かれた者<br>●【魔の樹海】瘴気の記憶<br>●【グルグ火山】火の追憶<br>●【白き霊峰】過去の幻影<br>●【アースの洞窟】土の追憶<br>●【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者<br>●【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者　など |
| ドラゴンメイル | 156％ | 144％ | ●物理属性被ダメージ／C<br>●弱点ヒット時与ブレイク量／C | |
| ドラゴンの小手 | 78％ | 72％ | ●突属性与ブレイク量／C<br>●弱点ヒット時与ブレイク量／B | |
| ドラゴンクウィス | 104％ | 96％ | ●全属性被ダメージ／C<br>●物理属性被ダメージ／D | |
| ドラゴングリーブ | 78％ | 72％ | ●力／C<br>●突属性与ブレイク量／C | |
| ▼ウィルムメイルシリーズ | | | | |
| ウィルムヘルム | 104％ | 96％ | ●力／D<br>●アビリティ与ダメージ／C | ◎【海底神殿】水の追憶<br>◎【海底神殿】碧の記憶・運命を憎んだ者<br>●【古代人の塔】古代からの計略<br>●【不夜城】廻る者たちの故郷<br>●【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者<br>●【古代人の塔】藍の記憶・あと一歩だった者<br>●【不夜城】緋の記憶・暗黒に堕ちた者<br>●【不夜城】曙の記憶・償おうとした者 |
| ウィルムメイル | 156％ | 144％ | ●溜め攻撃与ダメージ／D<br>●アビリティ与ダメージ／C | |
| ウィルムフィンガー | 78％ | 72％ | ●力／C<br>●溜め攻撃与ダメージ／C | |
| ウィルムクウイス | 104％ | 96％ | ●溜め攻撃与ダメージ／D<br>●物理属性与ダメージ／C | |
| ウィルムグリーブ | 78％ | 72％ | ●力／D<br>●物理属性与ダメージ／C | |

## 各キャラクターの初期防具

※どの防具も、そのキャラクターだけが装備可能で、装備レベルは1、物理防御力と魔法防御力はゼロ、特殊効果は付いていない

| キャラクター | 名前 |
|---|---|
| ジャック | 異邦人の服 |
| | 異邦人のグローブ |
| | 異邦人のズボン |
| | 異邦人の靴 |
| アッシュ | 異邦人の服 |
| | 異邦人のリストバンド |
| | 異邦人のズボン |
| | 異邦人の靴 |
| ジェド | 異邦人の服 |
| | 異邦人のズボン |
| | 異邦人の靴 |
| ネオン | セーラーワンピース |
| | アームバンテージ |
| | スニーカー |
| ソフィア | 異邦人のローブ |
| | 異邦人のローブ |
| | 異邦人の靴 |

# EXTRA NOTES

# 鍛冶活用ガイド

ミッションで手に入れた武器や防具は、ワールドマップのゲームメニューから選べる「鍛冶屋」で、性能を向上させたり特殊効果を変更したりできる。自分好みの強い装備を作り上げるためにも、鍛冶の手順を身につけておきたい。

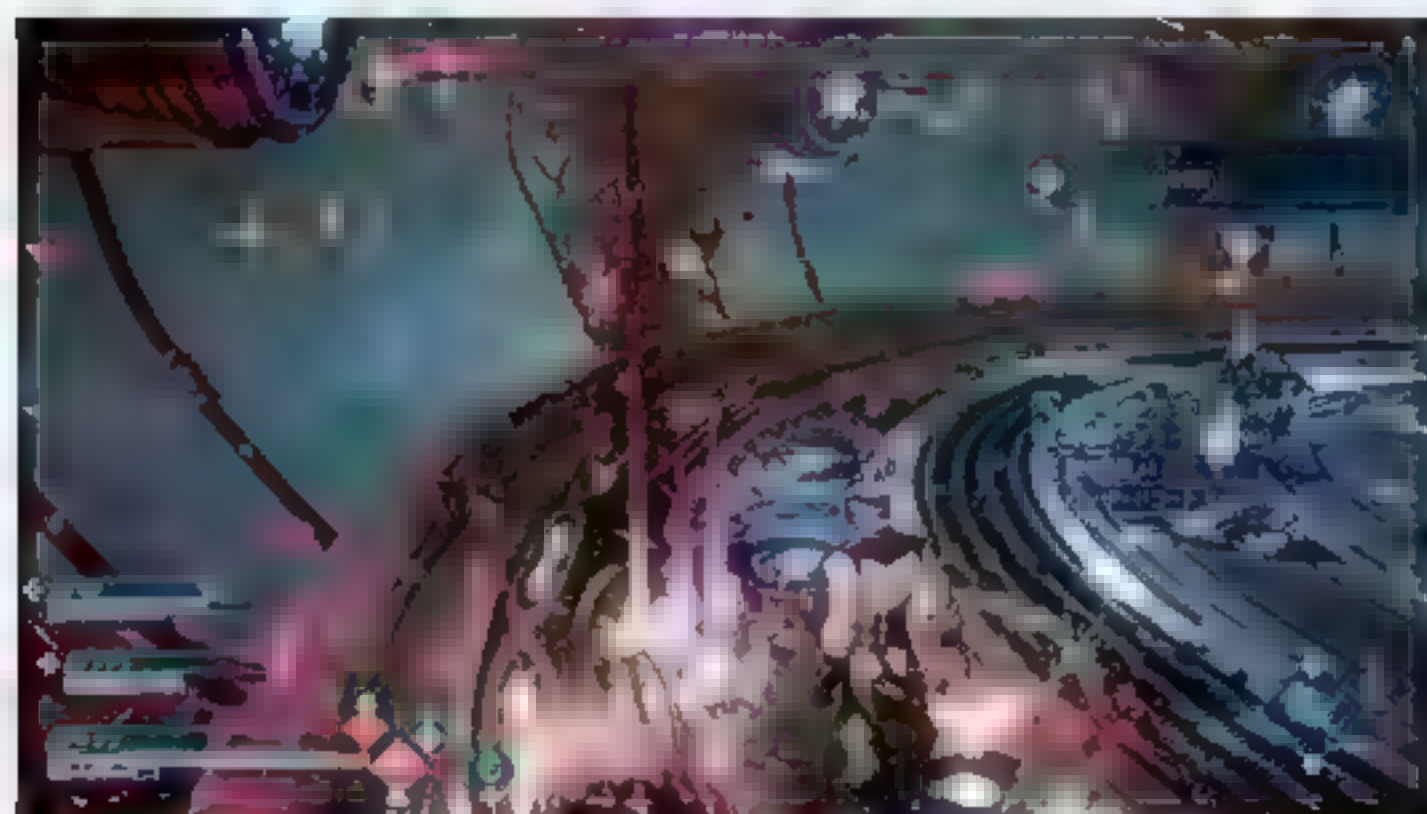
## 鍛冶屋を利用して理想の装備を作るには?

鍛冶による装備の強化は、おもに下の図のような流れで進めていく。鍛冶を行なうときには、ベースにする武器と防具のほかに、材料として各種の素材アイテムやジョブの証といった品々が必要だ。これらはすべて、バトルで敵を倒すことで調達するのが基本となる。強力な装備の完成までには数多くの材料が使われるので、くり返しミッションに挑んでアイテムを集めていこう。

### 装備を強化する手順

1 武器や防具を集める P.298 (ミッションに何度も挑戦して大量に入手)
→ 鍛冶屋で解体 → 2 素材アイテムを集める P.299
3 ジョブの証を集める P.300
4 鍛冶師の心得を手に入れる P.300 (特定のミッションをクリアして入手) → 鍛冶屋の機能を開放
5 武器や防具を強化する P.300 (鍛冶屋でジョブ適性を強化/鍛冶屋で特殊効果を変更・強化)

## STEP 1 武器や防具を集める

敵を倒したり宝箱を調べたりして手に入れた装備は、同じ種類(名前)のものでも性能は1個ずつ異なっている。鍛冶で強化できる数値の上限は、もともとの性能が良いものほど高いため、最強装備として強化するのに適した一品を求めて、たくさんの武器や防具を入手していこう。ちなみに、一部の装備(ミッションのクリア報酬、特定の敵のドロップアイテム、特定の宝箱の中身など)は、装備レベルやレア度といった性能が固定されている。

↑サボテンダーやトンベリ、各ミッションのボスといった敵は、一度に多くのアイテムをドロップするので狙い目だ。

### ミッション中に手に入る装備に関する豆知識

- 装備の候補はミッションごとに決まっており、同じミッション内なら敵の種類や宝箱の場所で差が出ることはない(一部例外あり)
- ミッションレベルが特定の高さ(Lv.40、Lv.70、Lv.130)を超えるたびに、敵がドロップする確率が上がっていく
- 難易度HARDだと、レア度が★3以上のものが出現しやすい
- 難易度CHAOSだと、敵がドロップする確率がほかの難易度よりも高く、オリジナル型の武器や盾が出現することもある

### 最強装備に適しているかどうかの判断ポイント

- レア度……★5、またはアーティファクト
- 装備レベル……できるだけ高いもの
- ジョブ適性……ボーナスを得たいジョブのもの
- ジョブ適性の数値……できるだけ高いもの

## 装備の性能を左右する要素

**レア度**
貴重さ。★1〜5の5段階があり、装備の強化時に必要な素材の種類や解体時に獲得できる素材のグレードに影響する（アーティファクトはレア度が★5としてあつかわれる）。ミッションレベルが高いほど、レア度の高い装備が手に入りやすい。

**装備パラメーター**
武器は物理攻撃力と魔法攻撃力、防具は物理防御力と魔法防御力。同じ種類の装備なら、装備レベルが高いほど数値が大きい。

**武器付属アビリティ**
装備中にのみ使えるコンボアビリティ。武器の外見ごとに2種類ずつあり、付いているかどうかはランダムで決まる。装備レベルが高いほど付きやすく、Lv.126以上ならかならず2個とも付く。例外として、オリジナル型の武器には付属アビリティが付かない。

**装備レベル**
総合的な強さ。ミッションレベルが高いほど、手に入るアイテムの装備レベルも高くなる（ミッションレベルに近い値になる）。上限は300。

**特殊効果**
装備中に得られる特別な効果。基本的に3個付いており、それぞれ5段階（S＞A＞B＞C＞D）の「強度」を持つ（画面には表示されない）。強度や装備レベルが高いほど、効果の数値は大きい。付いている効果の種類と強度は下記のように決まる。

- 武器＆盾（オリジナル型以外）……装備の種類ごとに、3個すべての効果と強度が決まっている
- 武器＆盾（オリジナル型）……ランダムで選ばれた3個の効果が、すべて強度Cで付く
- 盾以外の防具……防具の種類ごとに、2個の効果と強度が決まっており、残り1個はランダムで選ばれた効果が強度Cで付く

**ジョブ適性**
装備中に上がるジョブ適性の種類と数値。通常は0〜1種類、アーティファクトには2種類が付いており、武器と盾はおもにそれを装備できるジョブ、盾以外の防具はすべてのジョブのなかから、付くものが選ばれる。ただし、エンディング前は「開放ずみのジョブ」と「開放条件になっているジョブを1個でも開放しているジョブ」のみが付く。ジョブ適性の数値は、装備レベルやレア度が高いほど大きいが、盾は低め、一体型防具は高め。入手時の数値の上限は130（盾は39、一体型防具は299）。

# STEP 2 素材アイテムを集める

鍛冶で必要な素材アイテムは、武器や防具を鍛冶屋で解体すれば手に入る。使うつもりがない装備はどんどん解体して、素材アイテムに変えてしまおう。素材アイテムにはメインとサブのふたつの分類があり、装備の解体時にはその両方を獲得できる（素材アイテムの種類と個数の決まりかたは右記および下表を参照）。なお、一部のミッションでは、クリア報酬として素材アイテムをもらえるので、特定のものがほしい場合は活用するといい。

## 解体した装備から獲得できる素材の決まりかた

**装備の種別＋レア度**
メイン素材の種類が決まる。

**レア度＋特殊効果の系統**
1個の特殊効果ごとに、系統に応じたサブ素材が1種類ずつ決まる（最大で3種類獲得）。特殊効果の系統はP.302〜304を参照。

**装備レベル**
各素材の個数が決まる（Lv.100以下なら1個ずつ、Lv.101以上なら2個ずつ）。獲得できるサブ素材が重複している場合は、そのぶん個数が増える。

## 装備の種別とメイン素材の対応

| 装備の種別 | | 装備のレア度ごとの対応するメイン素材 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ★1 | ★2 | ★3 | ★4 | ★5、アーティファクト |
| 武器 | 剣、大剣、刀 | くすんだスフィア | 透明なスフィア | きらめくスフィア | 至高のスフィア | 神秘のスフィア |
| | 棍、斧、格闘 | くすんだ魔石 | 透明な魔石 | きらめく魔石 | 至高の魔石 | 神秘の魔石 |
| | 短剣、槍 | くすんだマテリア | 透明なマテリア | きらめくマテリア | 至高のマテリア | 神秘のマテリア |
| 防具 | 盾、頭、腕、足 | ブロンズメダル | シルバーメダル | ミスリルメダル | ダイヤメダル | アダマンメダル |
| | 胴（一体型含む）、脚 | ブロンズプレート | シルバープレート | ミスリルプレート | ダイヤプレート | アダマンプレート |

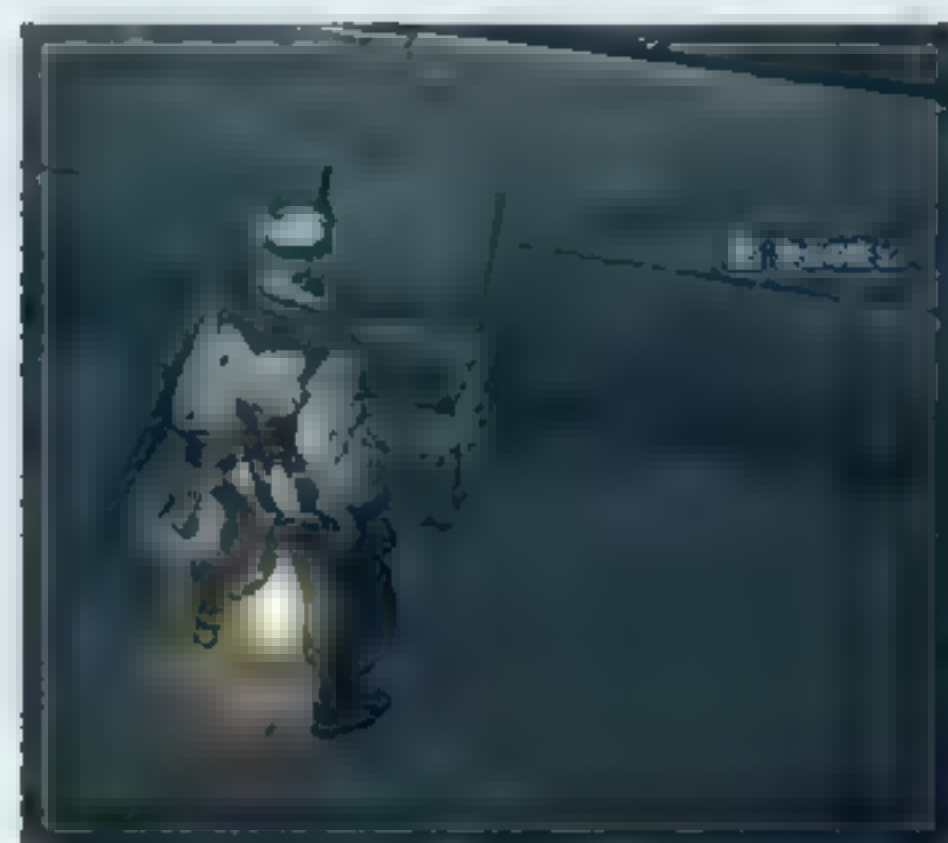
## 特殊効果の系統とサブ素材の対応

| 特殊効果の系統 | 装備のレア度ごとの対応するサブ素材 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | ★1 | ★2 | ★3 | ★4 | ★5、アーティファクト |
| 攻撃系 | 勇気の砂 | 勇気の破片 | 勇気の原石 | 勇気の珠 | 勇気の宝珠 |
| 魔法・状態系 | 希望の砂 | 希望の破片 | 希望の原石 | 希望の珠 | 希望の宝珠 |
| 防御系 | 探求の砂 | 探求の破片 | 探求の原石 | 探求の珠 | 探求の宝珠 |
| その他 | いたわりの砂 | いたわりの破片 | いたわりの原石 | いたわりの珠 | いたわりの宝珠 |

## STEP 3 ジョブの証を集める

エンディング後になると、装備に付いているジョブ適性の数値を上げるためのアイテム「ジョブの証」を敵がドロップするようになる。具体的な仕組みとしては、敵を倒すたびにジャックのバトルセット1と2に設定されているジョブに対して「証のドロップに必要なポイント」がたまっていき(画面には表示されない)、それが一定量に達するごとにジョブの証がドロップするのだ。証のドロップに必要なポイントは、ジョブレベルの上昇に必要な経験値と同じく、ミッションレベルが高いほど敵から得られる量が増える。ジョブの証を数多く集めたいなら、ミッションレベルが高いミッションへ積極的に挑もう。

### ジョブの証に関する豆知識

- ジャックのバトルセット1と2に同じジョブを設定すれば、2倍のペースで証がドロップする
- マルチプレイでは、ほかのプレイヤーがバトルセットに設定しているジョブの証もドロップする(ドロップのペースはやや遅い)
- 経験値とちがって、ジョブ適性の値を上げても証のドロップに必要なポイントの獲得量は増えない

←難易度CHAOSでは、一部の宝箱の中身がジョブの証になる。どのジョブのものかは毎回ランダムで変化。

## STEP 4 鍛冶師の心得を手に入れる

鍛冶屋は、はじめてワールドマップを訪れたタイミング(メインミッション「終末に潜みし幻想」の開放直後)で利用可能になるが、最初から選べるのは「特殊効果の強化」のみ。すべての機能を開放するには、下の表のサブミッションをクリアして「鍛冶師の心得Ⅰ～Ⅲ」を手に入れる必要がある。早い時期から鍛冶を活用したいなら、これらのミッションへ優先的に挑戦しよう。ちなみに、いずれも「マスタートンベリを指定の数だけ倒す」ことがクリア条件になっているので、トンベリ系の敵への対処法(→P.13)を事前に身につけておくといい。

↑鍛冶師の心得Ⅲは、特定の手順を踏めばエンディング前でも入手可能だが、十分な量のジョブの証が手に入らないため、本格的にジョブ適性の強化ができるのはエンディング後になる。

### 鍛冶師の心得の効果と入手方法

| 名前 | 効果 | 入手方法 |
|---|---|---|
| 鍛冶師の心得Ⅰ | レア度が★5の装備とアーティファクトを鍛冶で使えるようになる | 光歪の水郷のサブミッション「藍の記憶・怨念に殺された者」(→P.207)をクリアする |
| 鍛冶師の心得Ⅱ | 「特殊効果の変更」が利用可能になる | グルグ火山のサブミッション「藍の記憶・火を背に斬殺された者」(→P.214)をクリアする |
| 鍛冶師の心得Ⅲ | 「ジョブ適性の強化」が利用可能になる | 古代人の塔のサブミッション「藍の記憶・あと一歩だった者」(→P.227)をクリアする |

## STEP 5 武器や防具を強化する

強化したい装備と必要な素材がそろったら、鍛冶屋で選べる3つのコマンド(右ページ参照)を利用して強化を行なおう。究極の性能を持つ装備を作ることが目的の場合は、最強装備に適した武器や防具(→P.298)を手に入れてから強化をはじめるのがベストだが、それに見合うような装備の入手はかなり困難だ。まずは、装備レベルがある程度高くて好みのジョブ適性が付いたものを強化し、バトルで使っていくのも悪くない。そのときは、必要な素材を大量に入手しやすいという理由で、あえてレア度の低い装備を選ぶのも、ひとつの手だ。

↑装備を選ぶリストには、倉庫に入っているものも並ぶ。各種の条件でしぼりこめる便利なフィルタリング機能も使える。

鍛冶屋で選べるコマンド

## A 特殊効果の強化

武器や防具に付いている特殊効果の強度を上げて、効果の数値をアップできる。必要な素材アイテムは、「装備の種別とレア度」に対応したメイン素材と、「特殊効果の系統と装備のレア度」に対応したサブ素材の合計2種類で、それぞれの対応は装備を解体するときの獲得素材の決まりかた(→P.299)と同じ。消費される素材の個数は、装備や特殊効果が強くなるほど増えていく(右記参照)。特殊効果の数値は、強度が同じでも装備レベルが高ければ高いほど大きくなる仕組みなので、できるだけ装備レベルの高いものを選んで強化するのがオススメだ。

←特殊効果の強度は5段階あり、どの特殊効果も最高段階のSまで強化することが可能。

### 必要な素材の個数の決まりかた

- 装備レベルや特殊効果の強度が高いほど個数が多くなる。ただし、装備レベルが131以上だと、レベルが高くても個数は変わらない

## B 特殊効果の変更

装備に付いている特殊効果を消して、別のものに入れかえられる(強度は変わらない)。必要素材は基本的に「特殊効果の強化」と同じで、サブ素材は変更後の特殊効果の系統に対応したものになる。素材アイテムさえ持っていれば、候補となる特殊効果(→P.302)から自由に選んで付与できるが、下記の注意点があるので覚えておきたい。

### 特殊効果を変更するときの注意点

- ひとつの装備に同じ特殊効果を複数付与することはできない
- 魔法属性を持たせる効果(○属性付与)は、武器にしか付与できない。また、ひとつの武器に付与できる魔法属性は1種類のみ
- 鍛冶屋で付与できない特殊効果が付いている装備もあるので、消していいかを慎重に検討する

↑全127種類のなかから好きな特殊効果を選ぶ。強度は引き継がれるので、強化に使ってきた素材はムダにならない。

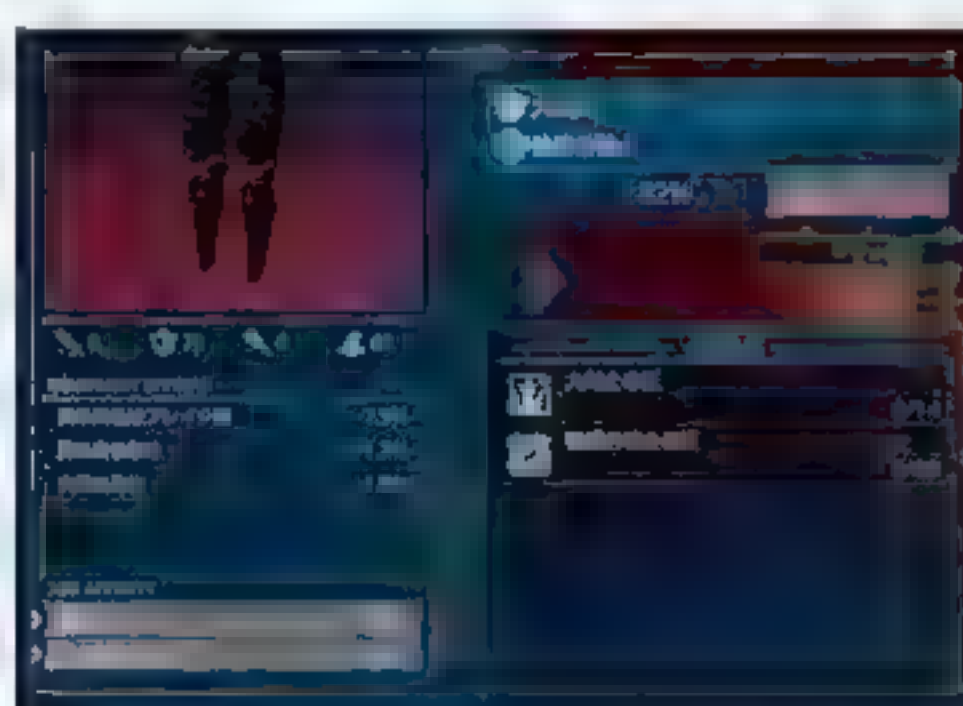
### 必要な素材の個数の決まりかた

- 装備レベルや特殊効果の強度が高いほど個数が多くなる。ただし、装備レベルが131以上だと、レベルが高くても個数は変わらない
- 変更前と変更後の特殊効果が同じ系統の場合は、個数が半分に減る

## C ジョブ適性の強化

ジョブの証を消費して、武器や防具に付いているジョブ適性の数値をアップできる。ジョブ適性は5段階目まで強化でき、装備の種別ごとに下の表の仕組みで数値が上昇していく。装備を入手するときのジョブ適性の数値には上限があるが(→P.299)、それを超えることも可能だ。利用したいジョブ適性ボーナスを得られるように、武器や防具の組み合わせを考えながらジョブ適性を強化していこう。ちなみに、特定のジョブ適性を大幅に上げたい場合には、数値の上昇量が多いわりに必要な素材の個数が少ない一体型防具が便利。

### ジョブ適性の数値の上がりかた

| 装備の種別 | 上昇量 | |
|---|---|---|
| | 1段階あたり | 上限(5段階目) |
| 武器、下記以外の防具 | +3(%) | +15(%) |
| 盾 | +1(%) | +5(%) |
| 一体型防具 | +6(%) | +30(%) |

←アーティファクトを強化するときは、ふたつのジョブ適性が同じ数値だけ上昇する。

### 必要な素材の個数の決まりかた

- ジョブ適性の数値や強化段階が高いほど個数が多くなる。ただし、強化後のジョブ適性が69%以下だと、ジョブ適性が高くても個数は変わらない
- ほかの種別とくらべて、盾は個数が多め、一体型防具は個数が少なめになる
- アーティファクトは、ジョブ適性が2種類付いているため、その両方のジョブの証が同じ個数必要になる

# 装備に付く特殊効果リスト

※鍛冶屋の「特殊効果の変更」での表示順で掲載
※「鍛冶屋での付与」が「●」のものは、鍛冶屋の「特殊効果の変更」で選択できる
※「初期セット」の「確定」が「●」のものは特定の装備に最初からかならず付いており、「ランダム」が「●」のものは付く特殊効果がランダムで決まるときに選ばれる可能性がある(→P.299)

| 名前 | 系統 | 鍛冶屋での付与 | 初期セット | | 強度ごとの効果の数値(装備レベルが300のとき) | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | [illegible] | [illegible] | D | [illegible] | B | A | S |
| **ステータスを上げる効果** | | | | | | | | | |
| HP | 防御 | ● | ● | ● | +19 | +26 | +33 | +40 | +42 |
| ブレイク | 防御 | ● | ● | ● | +16 | +19 | +25 | +32 | +33 |
| 力 | その他 | ● | ● | ● | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |
| 体力 | その他 | ● | ● | ● | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |
| 知性 | その他 | ● | ● | ● | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |
| 精神 | その他 | ● | ● | ● | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |
| 素早さ | その他 | ● | ● | ● | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |
| 幸運 | その他 | ● | — | ● | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |
| **属性ごとの与ダメージや与ブレイク量を増やす効果** | | | | | | | | | |
| 全属性与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +0.8% | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% |
| 全属性与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.0% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.5% |
| 物理属性与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% | +1.8% |
| 物理属性与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.5% | +1.8% | +2.4% | +2.6% | +3.1% |
| 斬属性与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +0.9% | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +1.9% |
| 斬属性与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| 砕属性与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +0.9% | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +1.9% |
| 砕属性与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| 突属性与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +0.9% | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +1.9% |
| 突属性与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| 魔法属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | ● | ● | +1.0% | +1.5% | +1.7% | +1.9% | +2.4% |
| 魔法属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | ● | ● | +1.7% | +2.3% | +2.6% | +3.2% | +3.4% |
| 火属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 火属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 氷属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 氷属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 雷属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 雷属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 水属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 水属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 風属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 風属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 土属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 土属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 暗黒属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 暗黒属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 聖属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 聖属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 無属性与ダメージ | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 無属性与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| **武器での攻撃に魔法属性を付与する効果※1** | | | | | | | | | |
| 火属性付与 | 魔法・状態 | ● | ● | — | +0.8% | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% |
| 氷属性付与 | 魔法・状態 | ● | ● | — | +0.8% | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% |
| 雷属性付与 | 魔法・状態 | ● | ● | — | +0.8% | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% |
| 水属性付与 | 魔法・状態 | ● | ● | — | +0.8% | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% |
| 風属性付与 | 魔法・状態 | ● | ● | — | +0.8% | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% |
| 土属性付与 | 魔法・状態 | ● | ● | — | +0.8% | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% |
| 暗黒属性付与 | 魔法・状態 | ● | ● | — | +0.8% | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% |
| 聖属性付与 | 魔法・状態 | ● | ● | — | +0.8% | +0.9% | +1.0% | +1.6% | +1.7% |

※1……防具には付与されない

| 名前 | 系統 | 鍛冶屋での付与 | 初期セット |  | 強度ごとの効果の数値（装備レベルが300のとき） |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  | [illegible] | [illegible] | D | C | B | A | S |
| **状況ごとの与ダメージや与ブレイク量を増やす効果** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| アビリティ与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +0.9% | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +1.9% |
| アビリティ与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| クリティカル与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.5% | +1.8% | +2.4% | +2.6% | +3.1% |
| クリティカル与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +2.3% | +2.7% | +3.4% | +4.1% | +4.7% |
| HP最大時与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.0% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.5% |
| HP最大時与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| ブレイク最大時与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +0.9% | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +1.9% |
| ブレイク最大時与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| 弱点ヒット時与ダメージ | 攻撃 | ● | — | ● | +0.9% | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +1.9% |
| 弱点ヒット時与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| 状態異常の敵への与ダメージ | 魔法・状態 | ● | ● | ● | +1.0% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.5% |
| 状態異常の敵への与ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | ● | ● | +1.7% | +2.4% | +2.7% | +3.4% | +3.5% |
| ライトブリンガー中の与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.9% | +2.5% | +3.2% | +3.3% |
| ライトブリンガー中の与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +2.5% | +3.2% | +4.0% | +4.8% | +5.0% |
| インスタントアビリティ与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.0% | +1.5% | +1.7% | +1.9% | +2.4% |
| インスタントアビリティ与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.7% | +2.3% | +2.6% | +3.2% | +3.4% |
| 溜め攻撃与ダメージ | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.0% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.5% |
| 溜め攻撃与ブレイク量 | 攻撃 | ● | ● | ● | +1.7% | +2.4% | +2.7% | +3.4% | +3.5% |
| **属性ごとの被ダメージや被ブレイク量を減らす効果** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 全属性被ダメージ | 防御 | ● | ● | ● | −1.0% | −1.6% | −1.8% | −2.4% | −2.5% |
| 全属性被ブレイク量 | 防御 | ● | ● | ● | −1.7% | −2.4% | −2.7% | −3.4% | −3.5% |
| 物理属性被ダメージ | 防御 | ● | ● | ● | −1.5% | −1.8% | −2.4% | −2.6% | −3.1% |
| 物理属性被ブレイク量 | 防御 | ● | ● | ● | −2.3% | −2.7% | −3.4% | −4.1% | −4.7% |
| 斬属性耐性 | 防御 | ● | — | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| 斬属性被ブレイク量 | 防御 | ● | — | ● | −2.4% | −3.2% | −3.9% | −4.3% | −4.9% |
| 砕属性耐性 | 防御 | ● | — | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| 砕属性被ブレイク量 | 防御 | ● | — | ● | −2.4% | −3.2% | −3.9% | −4.3% | −4.9% |
| 突属性耐性 | 防御 | ● | — | ● | +1.6% | +1.8% | +2.5% | +2.7% | +3.3% |
| 突属性被ブレイク量 | 防御 | ● | — | ● | −2.4% | −3.2% | −3.9% | −4.3% | −4.9% |
| 魔法属性耐性 | 魔法・状態 | ● | ● | ● | +1.7% | +2.3% | +2.6% | +3.2% | +3.4% |
| 魔法属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | ● | ● | −2.5% | −3.3% | −4.1% | −4.9% | −5.1% |
| 火属性耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 火属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | −3.1% | −4.0% | −4.8% | −5.6% | −6.3% |
| 氷属性耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 氷属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | −3.1% | −4.0% | −4.8% | −5.6% | −6.3% |
| 雷属性耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 雷属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | −3.1% | −4.0% | −4.8% | −5.6% | −6.3% |
| 水属性耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 水属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● |  | ● | −3.1% | −4.0% | −4.8% | −5.6% | −6.3% |
| 風属性耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 風属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | −3.1% | −4.0% | −4.8% | −5.6% | −6.3% |
| 土属性耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 土属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | −3.1% | −4.0% | −4.8% | −5.6% | −6.3% |
| 暗黒属性耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 暗黒属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | −3.1% | −4.0% | −4.8% | −5.6% | −6.3% |
| 聖属性耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 聖属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | −3.1% | −4.0% | −4.8% | −5.6% | −6.3% |
| 無属性耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +1.8% | +2.5% | +3.2% | +3.5% | +4.1% |
| 無属性被ブレイク量 | 魔法・状態 | ● | — | ● | −3.1% | −4.0% | −4.8% | −5.6% | −6.3% |
| **状況ごとの被ダメージを減らす効果** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ライトブリンガー中の被ダメージ | 防御 | ● | ● | ● | −1.5% | −1.8% | −2.4% | −2.6% | −3.1% |

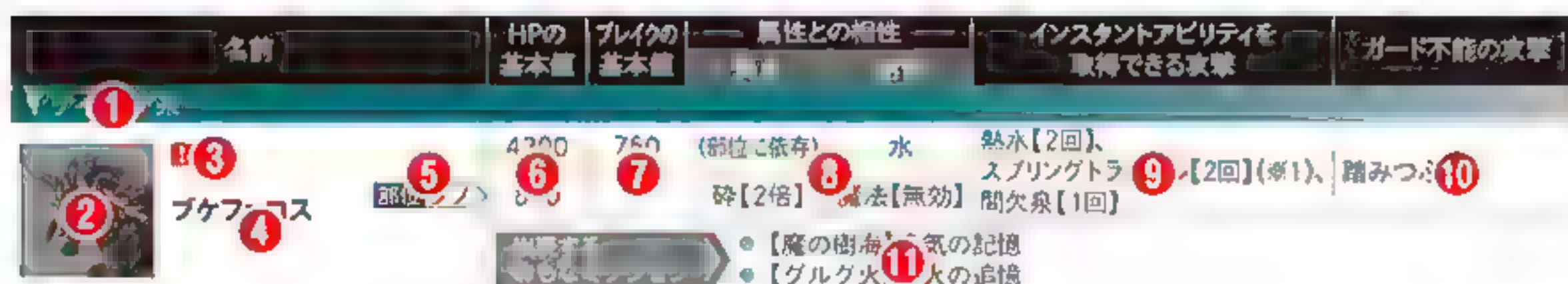
## 装備に付く特殊効果リスト(つづき)

| 名前 | 系統 | 鍛冶屋での付与 | 初期セット | | 強度ごとの効果の数値(装備レベルが300のとき) | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | [illegible] | [illegible] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **状態異常への耐性を上げる効果** | | | | | | | | | |
| 状態異常耐性 | 魔法・状態 | ● | ● | ● | +3.5% | +4.9% | +5.8% | +7.2% | +7.5% |
| 毒耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 麻痺耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 石化耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 沈黙耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 呪い耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 遅延耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 火属性減衰耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 氷属性減衰耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 雷属性減衰耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 水属性減衰耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 風属性減衰耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 土属性減衰耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 暗黒属性減衰耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 聖属性減衰耐性 | 魔法・状態 | ● | — | ● | +21.8% | +28.0% | +33.8% | +40.0% | +44.0% |
| 全魔法属性減衰耐性 | 魔法・状態 | ● | ● | ● | +8.8% | +11.2% | +13.6% | +16.0% | +17.6% |
| **HP、MP、ブレイクの回復量や消費量を増減する効果** | | | | | | | | | |
| HP回復量 | その他 | ● | ● | ● | +2.5% | +3.2% | +4.0% | +4.8% | +5.0% |
| | 効果 HPを回復する効果を受けたときの回復量が増える | | | | | | | | |
| ポーション回復量 | その他 | ● | ● | ● | +5.0% | +6.5% | +8.0% | +9.6% | +10.4% |
| クリティカル:HP回復 | その他 | ● | ● | ● | +5.0% | +6.5% | +8.0% | +9.6% | +10.4% |
| | 効果 敵への攻撃がクリティカルヒットすると、HPが回復する | | | | | | | | |
| 通常攻撃MP回復量 | その他 | ● | ● | ● | +1.7% | +2.4% | +2.7% | +3.4% | +3.5% |
| アクションアビリティ消費MP | その他 | ● | ● | ● | −1.6% | −1.9% | −2.5% | −3.2% | −3.3% |
| | 効果 コンボアビリティとジョブ固有アクションの消費MPが減る | | | | | | | | |
| ジャストガード:MP回復 | その他 | ● | ● | ● | +1.7% | +2.4% | +2.7% | +3.4% | +3.5% |
| | 効果 敵の攻撃をジャストガードすると、MPが少しずつ回復していく | | | | | | | | |
| ソウルシールド:MP回復 | その他 | ● | ● | ● | +5.7% | +7.3% | +8.9% | +10.6% | +11.5% |
| | 効果 ソウルシールドで攻撃を防いだときのMP回復量が増える | | | | | | | | |
| ソウルバースト:MP回復 | その他 | ● | ● | ● | +3.1% | +4.0% | +4.8% | +5.6% | +6.3% |
| | 効果 敵をソウルバーストしたときの最大MP増加量とMP回復量が増える | | | | | | | | |
| ブレイク回復速度 | その他 | ● | ● | ● | +1.9% | +2.6% | +3.3% | +4.0% | +4.2% |
| ガード時のブレイク回復速度 | その他 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.9% | +2.5% | +3.2% | +3.3% |
| ガード成功ブレイク消費量 | 防御 | ● | ● | ● | −1.6% | −1.9% | −2.5% | −3.2% | −3.3% |
| ソウルシールド消費ブレイク軽減 | その他 | ● | ● | ● | −1.1% | −1.7% | −1.9% | −2.6% | −2.7% |
| | 効果 ソウルシールドで攻撃を防いだときのブレイク消費量が減る | | | | | | | | |
| **そのほかの効果** | | | | | | | | | |
| ライトブリンガー持続時間 | その他 | ● | ● | ● | +1.6% | +1.9% | +2.5% | +3.2% | +3.3% |
| 強化効果時間延長 | その他 | ● | ● | ● | +0.9% | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +1.9% |
| 状態異常蓄積量UP | 魔法・状態 | ● | ● | ● | +3.5% | +4.9% | +5.8% | +7.2% | +7.5% |
| | 効果 攻撃相手に蓄積していく「状態異常を発生させるための値」が増える(→P.12) | | | | | | | | |
| ドロップ率UP | その他 | ● | ● | ● | +0.9% | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +1.9% |
| **鍛冶屋で付与できない効果** | | | | | | | | | |
| 弱点ヒット時物理攻撃与ブレイク量 | 攻撃 | — | ● | — | +1.7% | +2.4% | +2.7% | +3.4% | +3.5% |
| 瀕死時与ダメージ | 攻撃 | — | ● | — | +2.5% | +3.2% | +4.0% | +4.8% | +5.0% |
| 瀕死時被ダメージ | 防御 | — | ● | — | −5.0% | −6.5% | −8.0% | −9.6% | −10.4% |
| 攻撃中ダメージカット率 | 防御 | — | ● | — | −1.6% | −1.8% | −2.5% | −2.7% | −3.3% |
| 状態異常の敵への物理与ダメージ | 魔法・状態 | — | ● | — | +1.1% | +1.6% | +1.8% | +2.4% | +2.6% |
| 状態異常の敵への魔法与ダメージ | 魔法・状態 | — | ● | — | +1.5% | +1.8% | +2.4% | +2.6% | +3.1% |
| アビリティの消費MP | その他 | — | — | ● | −1.6% | −1.9% | −2.5% | −3.2% | −3.3% |
| | 効果 コマンドアビリティ、コンボアビリティ、ジョブ固有アクションの消費MPが減る | | | | | | | | |

# エネミーデータ

ジャックたちの行く手に立ちふさがる敵はいずれも手ごわく、少しでも油断していると手痛いダメージを与えてくる。集団に囲まれてしまうと危険なので、弱点を突いてすばやく倒していこう。

## データの見かた

| 名前 | HPの基本値 | ブレイクの基本値 | 属性との相性 | | インスタントアビリティを取得できる攻撃 | ガード不能の攻撃 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ❶ | | | | | | |
| ❷ ❸ ブケファ❹ス 部位❺ | 4200 ❻ | 760 ❼ | (部位に依存) 砕【2倍】 | ❽ 水 魔法【無効】 | 熱水【2回】、スプリングトラ❾【2回】(※1)、闇欠泉【1回】 | 踏みつ❿ |
| | | | ●【魔の樹海】 ⓫気の記憶 ●【グルグ火 ⓫火の追憶 | | | |

❶**エネミーの系統**

❷**エネミーの外見**

❸**ランク**……その敵のおおまかな強さを示す4段階のランク。敵にソウルバーストを行なったときは、相手のランクに応じた量(下記参照)の最大MPが増加し、その2倍だけMPが回復する。

- !…30
- !!…75
- !!!…90
- BOSS…120

❹**エネミーの名前**

❺**データの分類**……状況などによってデータが変わる場合や本体以外の部位を持つ場合に、それらを区別するための名前。ボスエネミーについては、1回目のソウルバーストを行なうまでを「前半戦」、行なったあとを「後半戦」と表記している。エネミーの部位については右記を参照。

❻**HPの基本値**……その敵の最大HPの基本値。実際の最大HPは難易度やミッションレベルに応じて変化する。

❼**ブレイクの基本値**……その敵のブレイク上限の基本値。実際のブレイク上限は難易度に応じて変化するほか、難易度CHAOSではミッションレベルによっても変化する(「Lv.165以下」「Lv.170～205」「Lv.210～245」「Lv.250～300」の4段階)。ブレイクゲージがない敵や部位には「——」と記載。

❽**属性との相性**……その敵に対する属性攻撃の効きやすさ。「弱点」の属性を持つ攻撃は「WEAK」と表示されて与えるダメージ量やブレイク量が増え、「耐性」の属性を持つ攻撃は「RESIST」と表示されて与えるダメージ量やブレイク量が減る。増減のしかたは基本的に右下の表のとおりで、例外については【 】内に倍率を記載している(まったく効かない場合は「無効」と記載)。特殊な表記の意味は以下のとおり。

- 物理…すべての物理属性(斬、突、砕)
- 魔法…すべての魔法属性(火、氷、雷、水、土、風、聖、暗黒、無)
- (部位に依存)…特定の部位にのみ弱点や耐性があり(部位の欄を参照)、その部位に「弱点」や「耐性」の属性を持つ攻撃を当てたときは、本体へ与えるダメージ量やブレイク量も増減する。ただし、部位の弱点がいずれかの物理属性の場合にかぎり、その属性の攻撃を部位に当てたときに本体へ与えるダメージは、部位の欄に記載された倍率ではなく、1.08倍になる

❾**インスタントアビリティを取得できる攻撃**……その敵が使う攻撃のうち、ソウルシールドで防ぐとインスタントアビリティを取得できるもの。【 】内は取得したインスタントアビリティの使用回数を示す。

❿**ガード不能の攻撃**……その敵が使う攻撃のうち、ガードやソウルシールドで防げないもの。ただし、難易度STORYでSAFETYモードを有効にすると、これらの攻撃も防げる。

⓫**その敵が出現するおもなミッション**

### エネミーの部位に関する豆知識

- 破壊できる部位にはHPがあり、攻撃を当てると、その部位のHPを減らしつつ本体のHPも減らせる。ただし、部位のHPや部位へのダメージは基本的に画面に表示されない(破壊できる部位に攻撃を当てた場合でも、基本的に本体へのダメージだけが表示される)
- 部位のHPをゼロにすると破壊でき、部位を破壊された敵は大きくひるんだり、少しのあいだうずくまったりするうえ、ブレイクとブレイク上限が大幅に減少する
- 部位を破壊された敵は、特定の攻撃を使わなくなったりして弱体化する場合が多い。一部のボスエネミーは破壊した部位がすぐに復活してしまうが、くり返し破壊することで相手のブレイク上限を何度も減らせる

### 属性との相性によるダメージ量などの変化

| 攻撃の属性 | 弱点の場合 | | 耐性を持つ場合 | |
|---|---|---|---|---|
| | ダメージ | ブレイク | ダメージ | ブレイク |
| 物理属性 | 1.08倍 | 1.35倍 | 0.8倍 | 0.64倍 |
| 魔法属性 | 1.28倍 | 1.6倍 | 0.8倍 | 0.64倍 |

# 通常エネミー

| 名前 | 装備 | HPの基本値 | ブレイクの基本値 | 属性との相性 弱点 | 属性との相性 耐性 | インスタントアビリティを取得できる攻撃 | ガード不能の攻撃 | 出現するおもなミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **▼ゴブリン系** | | | | | | | | |
| ゴブリン | 短剣 | 1680 | 300 | 火 | (なし) | 投石【3回】 | (なし) | 【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【西の城】ダークエルフ |
| | 棍棒 | | | | | 投石【3回】 | スイング | |
| | ボウガン | | | | | (なし) | (なし) | |
| ゴブリンガード | | 3920 | 700 | 火 | (なし) | 乱れ投石【1回】 | (なし) | 【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者 |
| ブギーマン | 棍棒 | 1680 | 300 | 火 | (なし) | さくれつ弾【2回】 | ばくれつパンチ、スイング | 【魔の樹海】瘴気の記憶<br>【グルグ火山】火の追憶 |
| | 盾 | | | | | さくれつ弾【2回】 | ばくれつパンチ | |
| | ボウガン | | | | | (なし) | ばくれつパンチ | |
| **▼ボム系** | | | | | | | | |
| ボム | | 1848 | 330 | 砕、水 | 火【無効】、氷 | ファイア【3回】 | 自爆 | 【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者 |
| グレネード | | 1848 | 330 | 砕、水 | 火【無効】、氷 | ファイア【3回】(※1)、ファイラ【2回】 | 自爆 | 【魔の樹海】瘴気の記憶<br>【アースの洞窟】曙の記憶・欲に塗れた者 |
| ニュートロン | | 8400 | 1500 | 砕、水 | 火【無効】、氷 | フレア【1回】 | (なし) | 【グルグ火山】火の追憶<br>【水晶の蜃気楼】緋の記憶・知に溺れた者 |
| **▼ウルフ系** | | | | | | | | |
| ウルフ | | 1540 | 275 | 火、土 | (なし) | (なし) | (なし) | 【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【海賊のアジト】探求の始まり |
| ウルフリーダー | | 3080 | 550 | 火、土 | (なし) | (なし) | (なし) | 【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【海賊のアジト】探求の始まり |
| シルバリオ | | 1540 | 275 | 火、土 | (なし) | 光弾【2回】 | (なし) | 【魔の樹海】瘴気の記憶<br>【白き霊峰】過去の幻影 |
| シルバリオスター | | 3080 | 550 | 火、土 | (なし) | 光弾【2回】 | (なし) | 【魔の樹海】瘴気の記憶<br>【白き霊峰】過去の幻影 |
| **▼スティールバット系** | | | | | | | | |
| スティールバット | | 1288 | 230 | 突、氷、風 | (なし) | 超音波【1回】 | (なし) | 【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【海賊のアジト】探求の始まり |
| ブラッディバット | | 1288 | 230 | 突、氷、風 | (なし) | 超音波【1回】、エアロスラスター【2回】 | (なし) | 【浮遊城】風の追憶<br>【魔の樹海】瘴気の記憶 |
| エンシェントバット | | 1288 | 230 | 突、氷、風 | (なし) | 超音波【1回】、エアロスラスター【2回】 | 吸血 | 【古代人の塔】古代からの計略<br>【不夜城】廻る者たちの故郷 |

※1……一部の個体のみ使う

| 名前 | | HPの基本値 | ブレイクの基本値 | 属性との相性 弱点 | 耐性 | インスタントアビリティを取得できる攻撃 | ガード不能の攻撃 | 出現するおもなミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **▼スケルトン系** | | | | | | | | |
| ! スケルトン | 装備 剣<br>装備 槍<br>装備 鎌 | 1820 | 325 | 砕、風、聖 | (なし) | ブラッドクロー【2回】<br>シャドウサークル【2回】<br>ダークスラッシュ【2回】 | ボーンスタブ<br>(なし)<br>リーパー | 【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【海賊のアジト】探求の始まり |
| ! ダークスケルトン | 装備 剣<br>装備 槍<br>装備 鎌 | 1820<br>(※2) | 325<br>(※3) | 砕、風、聖 | (なし) | ブラッドクロー【2回】<br>シャドウサークル【2回】<br>ダークスラッシュ【2回】 | ボーンスタブ<br>(なし)<br>リーパー | 【白き霊峰】過去の幻影<br>【アースの洞窟】土の追憶 |
| ! ヴィクティム | 装備 剣<br>装備 槍<br>装備 鎌 | 1820 | 325 | 砕、風、聖 | (なし) | カーズクロー【2回】<br>怨霊招来【2回】<br>ダークスラッシュ【2回】 | ボーンスタブ<br>(なし)<br>リーパー、贄の鎌 | 【古代人の塔】古代からの計略<br>【不夜城】廻る者たちの故郷 |
| **▼ブラックウィドウ系** | | | | | | | | |
| ! ブラックウィドウ | | 1400 | 250 | 火、風、暗黒 | (なし) | ウェブショット【2回】 | (なし) | 【海賊のアジト】探求の始まり<br>【西の城】ダークエルフ |
| ! レッサーブラック | | 1400 | 250 | 火、風、暗黒 | (なし) | パラライズウェブ【2回】 | (なし) | 【不夜城】廻る者たちの故郷<br>【闇の大陸】愚者の悲嘆 |
| **▼海賊系** | | | | | | | | |
| ! 海賊 | | 1680 | 300 | 暗黒 | (なし) | 火炎瓶【2回】 | (なし) | 【海賊のアジト】探求の始まり<br>【海賊のアジト】碧の記憶・己の正義を貫いた者 |
| **▼クアール系** | | | | | | | | |
| !! クアール | 部位 ヒゲ | 3920<br>1960 | 700<br>— | 土<br>斬【2倍】 | 雷<br>魔法【無効】 | サンダラ【2回】、ブラスター【1回】 | 跳びかかる | 【西の城】ダークエルフ<br>【光歪の水郷】自然の歪み |
| !! 空腹のクアール | 部位 ヒゲ | 7840<br>3920 | 1400<br>— | 土<br>斬【2倍】 | 雷<br>魔法【無効】 | サンダラ【2回】、ブラスター【1回】 | 跳びかかる | 【海賊のアジト】探求の始まり<br>【西の城】碧の記憶・力を過信した者 |
| !! ブルーアイズ | 部位 ヒゲ | 3920<br>1960 | 700<br>— | 土<br>斬【2倍】 | 雷<br>魔法【無効】 | サンダラ【2回】、ブラスター【1回】 | 跳びかかる | 【機械遺跡】思い出すということ<br>【海底神殿】水の追憶 |
| **▼サハギン系** | | | | | | | | |
| ! サハギン | | 1820 | 325 | 雷 | 水 | ウォータスプレー【2回】 | 跳びかかる | 【海賊のアジト】探求の始まり<br>【西の城】ダークエルフ |
| ! シーデビル | | 1820 | 325 | 雷 | 水 | ウォータスプレー【2回】 | 跳びかかる | 【機械遺跡】思い出すということ<br>【海底神殿】水の追憶 |
| !! サハギンプリンス | | 8400 | 1500 | 雷 | 水 | ウォータスプレー【2回】 | 跳びかかる | 【海底神殿】水の追憶<br>【コーネリアの町】偽りの戦士 |

※2……リッチが召喚する個体は「1400」　※3……リッチが召喚する個体は「250」

## 通常エネミー(つづき)

| 名前 | | HPの基本値 | ブレイクの基本値 | 属性との相性 弱点 | 属性との相性 耐性 | インスタントアビリティを取得できる攻撃 | ガード不能の攻撃 | 出現するおもなミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **▼ハルピュイア系** | | | | | | | | |
| ! ハルピュイア | | 1540 | 275 | 突、氷 | 風 | ゲイルリッパー【2回】、トルネド【1回】 | 強襲降下 | 【西の城】ダークエルフ<br>【光歪の水郷】自然の歪み |
| ! セイレーン | | 1540 | 275 | 突、氷 | 風、暗黒 | ゲイルリッパー【2回】、トルネド【1回】、ダークプレッシャー【2回】 | 強襲降下 | 【不夜城】廻る者たちの故郷<br>【闇の大陸】愚者の悲嘆 |
| **▼シャドウ系** | | | | | | | | |
| ! シャドウ | | 1540 | 275 | 聖 | (なし) | ファイア【3回】、ブリザド【3回】、ダーク【3回】、亡者の嘆き【2回】 | 呪いの抱擁 | 【西の城】ダークエルフ<br>【光歪の水郷】自然の歪み |
| ! レイス | | 1540 | 275 | 聖 | (なし) | ファイラ【2回】、ブリザラ【2回】、ダーラ【2回】、亡者の嘆き【2回】 | 呪いの抱擁、深淵の眼差し | 【アースの洞窟】土の追憶<br>【機械遺跡】思い出すということ |
| **▼グリフォン系** | | | | | | | | |
| !! グリフォン | 鎧装着時 | 4480 | 800 | 砕 | 魔法 | ソニックブレード【1回】 | エアブリッツ | 【光歪の水郷】自然の歪み<br>【水晶の蜃気楼】既視の景色 |
| | 鎧破壊後 | | | 物理、風、聖 | (なし) | | | |
| | 部位 鎧 | 1500 | — | 砕【2倍】 | 魔法【無効】 | | | |
| !! グリフォンクイーン | 鎧装着時 | 8960 | 1600 | 砕 | 魔法 | ソニックブレード【1回】 | エアブリッツ | 【西の城】ダークエルフ<br>【カオス神殿】碧の記憶・仲間を犠牲にした者 |
| | 鎧破壊後 | | | 物理、風、聖 | (なし) | | | |
| | 部位 鎧 | 3000 | — | 砕【2倍】 | 魔法【無効】 | | | |
| !! ヒポグリフ | 鎧装着時 | 4480 | 800 | 砕 | 魔法 | ダークネビュラ【1回】 | エアブリッツ | 【白き霊峰】過去の幻影<br>【アースの洞窟】土の追憶 |
| | 鎧破壊後 | | | 物理、風、聖 | (なし) | | | |
| | 部位 鎧 | 1500 | — | 砕【2倍】 | 魔法【無効】 | | | |
| !!! カースグリフ | 鎧装着時 | 8960 | 1600 | 砕 | 魔法 | ダークネビュラ【1回】 | エアブリッツ | 【アースの洞窟】土の追憶<br>【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者 |
| | 鎧破壊後 | | | 物理、風、聖 | (なし) | | | |
| | 部位 鎧 | 3000 | — | 砕【2倍】 | 魔法【無効】 | | | |
| **▼クロウラー系** | | | | | | | | |
| ! クロウラー | | 1960 | 350 | 火、暗黒 | (なし) | ストーンブラスト【2回】 | ボディプレス | 【光歪の水郷】自然の歪み<br>【水晶の蜃気楼】既視の景色 |
| ! ラウンドウォーム | | 1960 | 350 | (なし) | (なし) | ストーンブラスト【2回】 | ボディプレス、ロックボム | 【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>【コーネリアの町】楽園の異邦者たち |
| **▼エレメント系** | | | | | | | | |
| ! ファイアエレメント | | 1400 | 250 | 水 | 火【無効】 | ファイア【3回】、ファイラ【2回】、ファイガ【1回】 | 業火の疼き | 【光歪の水郷】自然の歪み<br>【水晶の蜃気楼】既視の景色 |
| ! ウォータエレメント | | 1400 | 250 | 雷 | 水【無効】 | ウォータ【3回】、ウォタラ【2回】、ウォタガ【1回】 | 荒波の疼き | 【光歪の水郷】自然の歪み<br>【水晶の蜃気楼】既視の景色 |

| 名前 | HPの基本値 | ブレイクの基本値 | 属性との相性 弱点 | 属性との相性 耐性 | インスタントアビリティを取得できる攻撃 | ガード不能の攻撃 | 出現するおもなミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ! ウィンドエレメント | 1400 | 250 | 氷 | 風【無効】 | エアロ【3回】、エアロラ【2回】、エアロガ【1回】 | 暴風の疼き | 【浮遊城】風の追憶<br>【魔の樹海】瘴気の記憶 |
| ! アースエレメント | 1400 | 250 | 風 | 土【無効】 | クエイク【3回】、クエイラ【2回】、クエイガ【1回】 | 泥土の疼き | 【アースの洞窟】土の追憶<br>【機械遺跡】思い出すということ |
| **オーガ系** | | | | | | | |
| !! オーガ | 4760 | 850 | 土、暗黒 | (なし) | カタパルト【1回】 | パワーアタック、グランドスラム、全力振り下ろし(※1)、剛撃(※1) | 【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>【浮遊城】風の追憶 |
| オーガ 部位 背中 | 800 | — | | | | | |
| !!! マッドオーガ | 9520 | 2000 | 土、暗黒 | (なし) | カタパルト【1回】 | パワーアタック、グランドスラム | 【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>【白き霊峰】過去の幻影 |
| マッドオーガ 部位 背中 | 1600 | — | | | | | |
| !! ヒルギガース | 4760 | 850 | 土、暗黒 | (なし) | カタパルト【1回】 | パワーアタック、グランドスラム、全力振り下ろし(※1)、剛撃(※1) | 【古代人の塔】古代からの計略<br>【不夜城】廻る者たちの故郷 |
| ヒルギガース 部位 背中 | 800 | — | | | | | |
| !!! マッドギガース | 9520 | 2000 | 土、暗黒 | (なし) | カタパルト【1回】 | パワーアタック、グランドスラム、大地斬、剛撃 | 【古代人の塔】古代からの計略<br>【不夜城】廻る者たちの故郷 |
| マッドギガース 部位 背中 | 1600 | — | | | | | |
| **ガーディアン系** | | | | | | | |
| ! ガーディアン 装備 剣 | 1680 | 300 | 水 | 斬、聖 | スパーク【1回】、プラズマブレード【2回】 | (なし) | 【水晶の蜃気楼】既視の景色<br>【浮遊城】風の追憶 |
| ガーディアン 装備 警棒 | | | | | スパーク【1回】 | (なし) | |
| ガーディアン 装備 ハンマー | | | | | (なし) | ジェットスラム | |
| ! ソルジャー 装備 剣 | 1680 | 300 | 水 | 斬、聖 | プラズマブレード【2回】 | オーバーロード | 【機械遺跡】思い出すということ<br>【海底神殿】水の追憶 |
| ソルジャー 装備 ハンマー | | | | | (なし) | ジェットスラム | |
| !! ヘビーソルジャー | 4480 | 800 | 水 | 斬、聖 | (なし) | オーバーロード、ロックバンカー | 【機械遺跡】思い出すということ<br>【機械遺跡】碧の記憶・犠牲になった者 |
| **プリン系** | | | | | | | |
| ! プリン | 1540 | 275 | 「無」以外の魔法 | 物理 | 溶解液【2回】 | のしかかり | 【浮遊城】風の追憶<br>【魔の樹海】瘴気の記憶 |
| !! プリンプリンス | 6720 | 1200 | 「無」以外の魔法 | 物理 | 溶解液【2回】 | のしかかり | 【魔の樹海】瘴気の記憶 |
| ! プリンプリンセス | 1540 | 275 | 「無」以外の魔法 | 物理 | 溶解液【2回】、まきちらし【1回】 | のしかかり | 【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>【カオス神殿】終末に現れし戦士 |

※1……斧を持った個体が使う

## 通常のエネミー（つづき）

| 名前 | 危険度 | 部位 | HPの基本値 | ブレイクの基本値 | 属性との相性 弱点 | 属性との相性 耐性 | インスタントアビリティを取得できる攻撃 | ガード不能の攻撃 | 出現するおもなミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **▼ナイトメア系** | | | | | | | | | |
| ブケファロス | !! | ツノ | 4200<br>840 | 750<br>― | （部位に依存）<br>砕【2倍】 | 水<br>魔法【無効】 | 熱水【2回】、スプリングトランプル【2回】（※1）、間欠泉【1回】 | 踏みつぶす | 【魔の樹海】瘴気の記憶<br>【グルグ火山】火の追憶 |
| ナイトメア | !! | ツノ | 4200<br>840 | 750<br>― | （部位に依存）<br>砕【2倍】 | 雷<br>魔法【無効】 | 招雷【2回】、いかずち【2回】（※2）、電撃【1回】 | 踏みつぶす | 【古代人の塔】古代からの計略<br>【不夜城】廻る者たちの故郷 |
| **▼モルボル系** | | | | | | | | | |
| モルボル | !! | 頭部 | 4480<br>500 | 800<br>― | 火<br>（なし） | 砕<br>「火」以外【無効】 | 唾液【1回】、ばらまく【1回】 | 踏みつぶす、かぶりつく、くさい息、熱がっている | 【魔の樹海】瘴気の記憶<br>【白き霊峰】碧の記憶・瘴気に阻まれた者 |
| モルボルワースト | !! | 頭部 | 4480<br>500 | 800<br>― | 火<br>（なし） | 砕<br>「火」以外【無効】 | 唾液【1回】、ばらまく【1回】 | 踏みつぶす、かぶりつく、とてもくさい息、熱がっている | 【海底神殿】水の追憶<br>【古代人の塔】古代からの計略 |
| **▼マインドフレア系** | | | | | | | | | |
| ピスコディーモン | !! | | 3920 | 700 | 雷 | 水 | ルインガ【1回】 | マインドブラスト、マインドドレイン | 【機械遺跡】思い出すということ<br>【海底神殿】水の追憶 |
| マインドフレア | !! | | 3920 | 700 | 雷 | 水 | ルインガ【1回】 | マインドブラスト、マインドドレイン | 【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>【カオス神殿】終末に現れし戦士 |
| **▼アーリマン系** | | | | | | | | | |
| アーリマン | !! | 目 | 3920<br>1300 | 700<br>― | （部位に依存）<br>突 | 火、土、暗黒<br>（なし） | ダークフレア【2回】 | 死の宣告 | 【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>【カオス神殿】終末に現れし戦士 |
| アエーシュマ | !!! | 目 | 7840<br>1300 | 1400<br>― | （部位に依存）<br>突 | 火、土、暗黒<br>（なし） | ダークフレア【2回】 | 死の宣告、デスクイック | 【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>【？？？】漆黒の記憶・闘争願いし者 |
| **▼サボテンダー系** | | | | | | | | | |
| サボテンダー | ! | | 1540 | 275 | 氷、水 | （なし） | 針千本【2回】 | （なし） | 【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【海賊のアジト】探求の始まり |
| **▼トンベリ系** | | | | | | | | | |
| トンベリ | ! | | 3080 | 550 | （なし） | （なし） | みんなのうらみ【2回】 | （なし） | 【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>【海賊のアジト】探求の始まり |
| マスタートンベリ | !! | | 6160 | 1100 | （なし） | （なし） | みんなのうらみ【2回】 | （なし） | 【光歪の水郷】藍の記憶・怨念に殺された者<br>【グルグ火山】藍の記憶・火を背に惨殺された者 |

※1……『熱水』のインスタントアビリティを取得できる
※2……『招雷』のインスタントアビリティを取得できる

# ボスエネミー

| 名前 | | HPの基本値 | ブレイクの基本値 | 属性との相性 弱点 | 属性との相性 耐性 | インスタントアビリティを取得できる攻撃 | ガード不能の攻撃 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BOSS カオスとなる者 | 前半戦 | 5400 | 1200 | (なし) | (なし) | ブレイズ【2回】 | ヒートクロウ |
| | 後半戦 | 4950 | 1100 | | | | |
| 出現するミッション | | ●【カオス神殿】終末に潜みし幻想<br>●【？？？】漆黒の記憶・導く者たち | | | | | |
| BOSS ビッケ | | 14000 | 3500 | (なし) | (なし) | 火炎瓶【2回】 | アンガースイング、海賊なめるなぁ！ |
| 出現するミッション | | ●【海賊のアジト】探求の始まり | | | | | |
| BOSS 黒騎士 | 前半戦 | 9900 | 2200 | (部位に依存) | (なし) | ストンプクラック【1回】 | 突進、踏みつぶす、後ろ蹴り |
| | 部位 ウマ | 9900 | — | 砕【2倍】、土【2倍】 | (なし) | | |
| | 後半戦 | 9000 | 2000 | (なし) | (なし) | ウィンドストーム【1回】 | (なし) |
| 出現するミッション | | ●【西の城】ダークエルフ<br>●【西の城】緋の記憶・人々を助けたかった者 | | | | | |
| 黒騎士の幻影(「ファントム召喚」で呼び出す) | | 450 | — | 風【4倍】 | (なし) | (なし) | ファントムアサルト |
| BOSS コアエレメント | 浮遊中 | 10000(※3) | 2500(※3) | (なし) | 「無」以外すべて | (なし) | (なし) |
| | 落下中 | | | 物理、魔法【1.08倍】 | (なし) | | |
| 出現するミッション | | ●【光歪の水郷】自然の歪み<br>●【カオス神殿】緋の記憶・連環に堕ちた者 | | | | | |
| ラハム(定期的に呼び出す) | | 1600 | — | 雷 | 水【無効】 | 泡影【1回】 | 濁流の戯れ |
| ラフム(定期的に呼び出す) | | 1600 | — | 水 | 火【無効】 | 焦炎【1回】 | (なし) |
| BOSS メルティエレメント(変化) | | 7500 | 2500 | (なし) | (なし) | クラック【1回】 | 鷲掴み |
| BOSS キマイラ | 前半戦 | 10800 | 2700 | (部位に依存) | (なし) | サンダラ【2回】、ダークカノン【2回】 | アースブレイカー |
| | 部位 獅子 | 2750 | — | 砕【1.5倍】 | | | |
| | 部位 ヘビ | 2750 | — | 斬【1.5倍】、氷 | | | |
| | 部位 竜翼 | 3000 | — | 突【1.5倍】 | | | |
| | 部位 鳥翼 | 3000 | — | 突【1.5倍】 | | | |
| | 後半戦 | 10000 | 2500 | (部位に依存) | (なし) | サンダラ【2回】、ダークカノン【2回】、フレイムブレス【2回】、ドルムブレス【2回】(※4) | ドラゴンバイト |
| | 部位 獅子 | 2500 | — | 砕【1.5倍】 | | | |
| | 部位 ヘビ | 2500 | — | 斬【1.5倍】、氷 | | | |
| | 部位 竜 | 3000 | — | 突【1.5倍】、雷 | | | |
| | 部位 ヤギ | 3000 | — | 突【1.5倍】、氷 | | | |
| 出現するミッション | | ●【光歪の水郷】自然の歪み<br>●【カオス神殿】緋の記憶・連環に堕ちた者 | | | | | |
| BOSS ティアマット | 前半戦 | 11250 | 2500 | 氷、(部位に依存) | 風 | ぼうふう【2回】、どくガス【2回】(※5)、いなずま【2回】(※6) | (なし) |
| | 後半戦 | 10350 | 2300 | | | | |
| | 部位 首 | 500 | — | 斬、氷 | 風 | | |
| 出現するミッション | | ●【浮遊城】風の追憶<br>●【浮遊城】漆黒の記憶・悲劇を憎んだ者 | | | | | |

※3……ラハムやラフムがダメージを受けると、コアエレメントもほぼ同じ量のダメージを受け、ブレイクが減少する
※4……ヤギが吐く炎を受け止めた場合のみ、『フレイムブレス』のインスタントアビリティを取得できる
※5……前半戦でのみ使う　※6……後半戦でのみ使う

ボスエネミー(つづき)

| 名前 | 区分 | HPの基本値 | ブレイクの基本値 | 属性との相性 弱点 | 属性との相性 耐性 | インスタントアビリティを取得できる攻撃 | ガード不能の攻撃 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BOSS モルボルグレート | 前半戦 | 11700 | 2600 | 火、(部位に依存) | (部位に依存) | 唾液【1回】、ばらまく【1回】 | 捕獲、踏みつぶす、かぶりつく、すごくくさい息 |
| | 部位 触手 | 1000 | — | 斬、火 | 砕 | | |
| | 後半戦 | 10800 | 2400 | 火、(部位に依存) | (部位に依存) | 唾液【1回】 | まきつく、すごくくさい息、のしかかる |
| | 部位 触手 | 1000 | — | 斬、火 | 砕 | | |
| | 部位 舌 | 1000 | — | | | | |
| | 出現するミッション | ●【魔の樹海】瘴気の記憶 | | | | | |
| BOSS マリリス | 前半戦 | 11250 | 2500 | 水 | 火 | アスラ【2回】 | 石化にらみ(※2) |
| | 後半戦 | 10350 | 2300 | | | | |
| | 部位 尻尾 | 4000(※1) | — | 物理【1.5倍】、水 | 火 | | |
| | 出現するミッション | ●【グルグ火山】火の追憶<br>●【グルグ火山】漆黒の記憶・幻想を晴らす者 | | | | | |
| BOSS ドラゴンゾンビ | 前半戦 | 11700 | 2600 | 聖 | 暗黒 | (なし) | 突進、スパイクテイル、デッドブレス |
| | 部位 頭部 | 2500 | — | | | | |
| | 後半戦 | 10800 | 2400 | 聖、(部位に依存/※3) | 暗黒、(部位に依存) | アイスフォール【1回】 | 腐乱の咆哮 |
| | 部位 頭部 | 2000 | — | 聖 | 暗黒 | | |
| | 部位 翼 | 700 | — | 砕【1.2倍】 | (なし) | | |
| | 出現するミッション | ●【白き霊峰】過去の幻影<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者 | | | | | |
| BOSS リッチ | 前半戦 | 11500 | 2300 | 風、聖 | 土、暗黒 | カーズ【2回】、フレア【1回】 | バインガ |
| | 後半戦 | 10500 | 2100 | 風、聖 | 土、暗黒 | カーズ【2回】 | テラーエンブレス |
| | 出現するミッション | ●【アースの洞窟】土の追憶<br>●【アースの洞窟】漆黒の記憶・生還を望んだ者 | | | | | |
| BOSS クレイクロウ | 前半戦 | 10800 | 2400 | 雷、水 | 斬、聖 | ミサイル【2回】 | ギガグラビトン(※4) |
| | 後半戦 | 9900 | 2200 | | | | |
| | 部位 頭部 | 4000 | — | | | | |
| | 部位 右鋏 | 2500 | — | | | | |
| | 部位 左鋏 | 2500 | — | | | | |
| | 部位 右脚 | 4000 | — | | | | |
| | 部位 左脚 | 4000 | — | | | | |
| | 部位 尻尾 | 2000 | — | | | | |
| | 出現するミッション | ●【機械遺跡】思い出すということ<br>●【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者 | | | | | |
| BOSS クラーケン | 前半戦 | 11250 | 2500 | 雷 | 水 | エンヴィーインク【1回】 | にぎりつぶし、テンタクルブレス、怨嗟の腕(※2)、つなみ(※4) |
| | 後半戦 | 10350 | 2300 | | | | |
| | 部位 頭部 | 3000 | — | | | | |
| | 部位 右腕 | 3000 | — | | | | |
| | 部位 左腕 | 3000 | — | | | | |
| | 出現するミッション | ●【海底神殿】水の追憶<br>●【海底神殿】漆黒の記憶・力に焦がれた者 | | | | | |
| BOSS 闇に取りつかれし者 | | 12000 | 3000 | (なし) | (なし) | 火炎瓶【2回】 | アンガースイング、海賊なめるなぁ! |
| | 出現するミッション | ●【コーネリアの町】偽りの戦士 | | | | | |

※1……尻尾以外に攻撃が当たった場合でも、尻尾のHPは減る。ただし、物理属性の攻撃で1.5倍のダメージを与えられるのは尻尾に命中したときのみ
※2……前半戦でのみ使う
※3……翼に砕属性の攻撃が当たった場合は、例外的に本体へのダメージも1.2倍になる
※4……後半戦でのみ使う

| 名前 | 部位 | HPの基本値 | ブレイクの基本値 | 属性との相性 弱点 | 属性との相性 耐性 | インスタントアビリティを取得できる攻撃 | ガード不能の攻撃 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BOSS 鉄巨人 | ▼前半戦 | | | | | | |
| | | 13500 | 3000 | 雷 | (なし) | ファイアスラッシュ【1回】、フロストスラッシュ【1回】、ウィンドスラッシュ【1回】 | 振り下ろし、サベッジブレード |
| | 部位 胸部 | 4000 | — | | | | |
| | 部位 右腕 | 3500 | — | | | | |
| | 部位 左腕 | 3500 | — | | | | |
| | ▼後半戦 | | | | | | |
| | | 12600 | 2800 | 雷 | (なし) | フレイムバレット【1回】、アイスクラッシュ【1回】、サンダーボルト【1回】 | つかみ投げ |
| | 部位 胸部 | 4000 | — | | | | |
| | 部位 右腕 | 3500 | — | | | | |
| | 部位 左腕 | 3500 | — | | | | |
| | 出現するミッション | 【古代人の塔】古代からの計略<br>【闇の大陸】漆黒の記憶・魂の輝きを求める者 | | | | | |
| BOSS ベヒーモス | | 11250 | 2500 | (なし) | (なし) | コメット【1回】、いかずち【1回】 | 突進、しゃくりあげる |
| | 出現するミッション | 【不夜城】廻る者たちの故郷 | | | | | |
| 変化 ↓ BOSS 闇闘の竜王 | | 10350 | 2300 | (なし) | 斬、突 | コメット【1回】、いかずち【1回】 | 突進、ソウルピラー、メガフレア |
| | 部位 頭部 | 1600 | | | | | |
| | 部位 前脚 | 1600 | — | | | | |
| | 部位 後脚 | 1600 (※5) | | | | | |
| | 部位 翼 | 650 | — | | | | |
| | 部位 尻尾 | 1600 | — | | | | |
| BOSS アストス | | 9000 | 2000 | (なし) | 物理(※6) | ブリザガ【1回】、サンダガ【1回】、ダークフレア【2回】、黒の突槍【2回】 | 黒の戦槌、黒の波動 |
| | 出現するミッション | 【闇の大陸】愚者の悲嘆<br>【？？？】漆黒の記憶・導く者たち | | | | | |
| 変化 ↓ BOSS アルテマウェポンオリジン | | 13500 | 3000 | (部位に依存) | (なし) | アンチマター【1回】(※8) | フルパワー、黒の災厄、フレアスター、アルテマ・オリジン |
| | 部位 頭部 | 2500 | — | 突【1.5倍】、砕【1.5倍】 | | | |
| | 部位 腹部 | 5000 | — | 砕【1.5倍】 | | | |
| | 部位 右半身 | 6500 | — | 突【1.5倍】(※7)、斬【1.5倍】 | | | |
| | 部位 左半身 | 6500 | — | | | | |
| | 部位 尻尾 | 4000 | — | 突【1.5倍】 | | | |
| BOSS 混沌の闇 | 前半戦 | 11250 | 2500 | (なし) | (なし) | 憤怒の暗火【1回】、怨気の暗水【1回】、恐慌の暗土【1回】、憎悪の暗風【1回】 | (なし) |
| | 後半戦 | 11250 | 2800 | (なし) | (なし) | (なし) | 混沌 |
| | 出現するミッション | 【カオス神殿】終末に現れし戦士<br>【？？？】漆黒の記憶・導く者たち | | | | | |

※5……『メガフレア』の準備中は「500」
※6……まとっている闇が薄まったあとは「(なし)」(『暗黒物質』を使うとふたたび濃い闇をまとう)
※7……腕のみ
※8……弾速が速いものと遅いものがあり、遅いもののみインスタントアビリティを取得できる

Secret
4
データライブラリー
エネミーデータ

# ANSWER
from CREATORS

回答者

プロデューサー
**藤原 仁**
(スクウェア・エニックス)

ディレクター
**井上大輔**
(スクウェア・エニックス)

プロデューサー
**安田文彦**
(コーエーテクモゲームス)

ディレクター
**隈部宣道**
(コーエーテクモゲームス)

## ソウルバーストのアイデアはどこから生まれましたか?

**井上**◉設定的な側面とゲーム的な側面から生まれたシステムです。設定的な側面としては、ジャックはのちにヴィランになる人物なので、ゲームのなかでもそれを感じられるような戦いぶりにしたくて、「偽りの使命とはいえ闇の存在を憎み、倒したいと思いこんでいる人物がどのように戦うのか?」と考えた結果、「暴掠(ぼうりゃく)」というキーワードにたどり着きました。暴力のかぎりを尽くして相手から奪い取るという意味で、この言葉から、ジャックが力に訴えて相手の命を奪うイメージが生まれたんです。もうひとつのゲーム的な側面としては、プレイヤーが「うまくできた!」と達成感を味わえる瞬間を作りたかったので、一撃で敵を倒せるシステムを用意しようと考えました。これらふたつの側面のアイデアが結びついて、ソウルバーストになっています。

**隈部**◉ガーランドが主人公だと決まった段階で、FFでおなじみのモンスターを残虐に倒すダークヒーローに仕上げたいと考えていたので、最初から構想はありましたね。ゲーム内でのソウルバーストの位置付けや具体的な効果の内容などは、作っていくなかで調整していきました。

## 残虐なものが多いソウルバーストの演出はどうやって決まっていったのでしょうか?

**井上**◉『NINJA GAIDEN』(2004年に当時のテクモから発売されたTeam NINJA開発のアクションゲーム)を遊んでいた私としては、Team NINJAさんなら良い演出を作ってくれるだろうと思い、ほとんどおまかせした感じになります。本作では「挑戦する」という気持ちでいましたので、Team NINJAさんが必要だと言えば、いわゆるスプラッターなゴア表現(流血などの残虐な表現)も受け入れるつもりでした。ただ、そのへんに関しては、原作コンテンツがあるゲームを多く制作してきた隈部さんや臼田さん(臼田浩也氏:ディレクター)が、「FFとしてできる表現」をかなり気にして作ってくれていたのかなと思います。

**隈部**◉アクション制作スタッフと私でモンスター1体ずつ議論を重ね、CGスタッフも巻きこんでていねいに作り上げていきました。アーリマンの目玉をツブしたり、モルボルの触手を引きちぎったりしたいという気持ちを幼少のころから抱いていたので、長年の夢を実現できて満足です。

## お気に入りのソウルバースト演出はどれですか?

**井上**◉ザコ敵ではサハギンに対してのソウルバーストでしょうか。まさかアルゼンチンバックブリーカーをキメるとは思っていなかったので、良い意味で意表を突かれました。ボスのなかではアストスで、彼とジャックのグータッチという表現を組みこんでくれたのは、正直うれしかったです。

**隈部**◉どれも作りこんだので全部気に入っています。あえて言うなら、サボテンダーとトンベリのソウルバーストは、開発初期にはもっと激しい表現の演出でとても好きだったのですが、激しすぎてお蔵入りになってしまいました……(笑)。

## サブミッションのバリエーションを増やすうえでどんな点に配慮しましたか？

井上◉Team NINJAさんに完全におまかせしていたのですが、ダンジョンの印象がメインミッションのときとは大きく変わるような内容にしてほしい、というお願いはしました。

隈部◉育成要素にフォーカスしたサブミッションを中心に作成しつつ、マルチプレイで盛り上がれそうな歯応えのあるものも多く作りました。

## 体験版に対するプレイヤーの反応のなかで印象的だったものは何ですか？

井上◉質問からはちょっとズレてしまいますが、過去にFFに携わっていたかたがたから、厳しい言葉やおホメの言葉、ねぎらいの言葉をかけていただいたことは印象に残っています。多くのかたが携わってきたシリーズなので、ちがう方向性でチャレンジしようとしていた本作に対して、いろいろと思うものがあるのだろうなと感じました。

安田◉早い時期での体験版の配信とフィードバックは、これまでに別のタイトルでも実施したことがあり、それを踏まえてプレイヤーのみなさんが「Team NINJAはしっかり応えてくれるチームだから」と、多くの意見や感想を出してくださったことが印象に残っています。

隈部◉竜騎士の『ジャンプ』をはじめ、FFらしいジョブのアクションを喜んでいただけたことが、個人的にはとてもうれしかったです。

## 好みのプレイスタイル（ジョブ、武器、戦法など）を教えてください。

井上◉開発中は幅広い要素を満遍なくチェックするので、何かしらに特化したプレイスタイルで遊ぶと新鮮で楽しかったりします。私の場合は大剣特化か、斧や刀など重武器特化のジョブで気分転換をしていました。いわゆる脳筋スタイルですね。

安田◉『FFXI』や『FFXIV』で長年モンク一筋なので、本作でもメインのジョブは変わりません。モンクに侍や忍者を組み合わせるのが気に入ってます。

隈部◉『FFXI』のころから私は“メイン盾”なので、パラディンと暗黒騎士で光と闇の両方を備えて最強になるのが好きです。

## 物語冒頭でジャックたちが討伐した「名のある魔物」とはどんな魔物ですか？

井上◉コーネリアの町の周辺や近海を荒らすヌシのような存在で、それを「名のある魔物」と表現しています。ゲームのテンポの関係でこの部分をくわしく語る想定はなく、厳密にどんな魔物なのかは決めていなかったのですが、『FF I』の序盤に出てくるオーガチーフや、海上に現れるビッグアイをイメージしていたと思います。

## 「異形の城でジャックが初見なのに名前を知っている魔物」が、『FF I』には登場しないベヒーモスなのには、どのような意味がありますか？

井上◉不夜城にいるベヒーモスのデザインは、天野喜孝先生が『FF I』のイメージアートで描かれたものを参考にしました。そのアートでは、兜をかぶった人物、筋骨たくましい黒人、フードをかぶった目つきのするどい人物という、3人の光の戦士がベヒーモスと対峙していて、本作の内容と近い構成です。『FF I』には登場しない、でもイメージとしては存在していたモンスターのことをジャックが知っているのは、このアートがあったからかもしれません。ちなみに、不夜城は『FFXV』がモチーフなので、ほかのダンジョンと同様にボスも『FFXV』のモンスターから選ぶことになったわけですが、イメージアートの構成を取り入れるという意図で、ベヒーモスにしています。

## 4体のカオスと戦う順番が『FF I』と異なるのはなぜでしょうか？

藤原◉『FF I』の光の戦士たちとちがって、ジャックは彼自身の道のりでカオス討伐を進めています。そして、過去にコーネリアを訪れたときには、また別の道のりで進んでいたのかもしれません。今回はこの順番だった、ということですね。

井上◉理由のひとつは、本作の物語が『FF I』とは異なる流れになっていくことをプレイヤーに強く感じてもらうためです。また、ソフィアをできるだけ早めに仲間に入れたかったので最初に戦う相手をティアマットにした、というゲーム的な都合もありました。

## ラストステージである「ステーション19」は、なぜ「**19**」なのですか？

**井上**◉「19」という数字は、本作の開発が決まった時点での『FFⅠ』がリメイク（および移植やリマスター）された回数です。「1～18回目のリメイク作品のなかでは、それぞれ別のストレンジャーが別のステーションから派遣されていたのかも……」という提案を野村（野村哲也氏：クリエイティブプロデューサー）から受けて、野島さん（野島一成氏：メインシナリオ）に名前を付けてもらいました。その後、本作は独自のループの物語になったため、もうその設定自体にあまり意味はなくなりましたが、2021年に『ピクセルリマスター』という形で20回目のリマスター作品が出ているので、もしかしたら「ステーション20」もどこかにあるのかもしれません。

## 本作でひそかに考えていた自分だけの**こだわりポイント**は何ですか？

**井上**◉それぞれのダンジョンでは、モチーフになった作品を知っている人なら気づくように、登場人物の言動や心情、ストーリーといった要素をテーマにして、エリア名を付けています。ちなみに、とあるダンジョンのエリア名は少しイレギュラーになっていますが、これはモチーフとなった作品が現在も絶賛運営中のためです。そのダンジョンのエリア名には「新」「蒼」「紅」「黒」という単語を使っているので、どの作品かピンとくるかたも多いかもしれません。

**隈部**◉こまかい小ネタはたくさん仕込んでいますが、とっておきなのは、浮遊城で戦うティアマットです。浮遊城のモチーフ作品である『FFⅣ』には四天王と呼ばれる敵がいて、そのなかの風のバルバリシアには「竜巻をまとっているときに攻撃を仕掛けると反撃されるが、特定のアビリティを使えば竜巻を解除できる」という仕掛けがありました。本作のティアマットも、特定のアビリティで攻撃すれば反撃を受けない隠し要素があるんですよ。

## シーズンパスの**追加ミッション**はどのような内容でしょうか？

**井上**◉追加ミッションは、全部で3つあります。ひとつ目はバハムートが登場するミッションで、クリアするとキャラクターの強化や新ジョブの開放、新たな装備の種別であるアクセサリーの入手が行なえるようになります。また、ジャックたちの心情が垣間見えるストーリーも用意しました。ふたつ目のミッションはギルガメッシュが登場します。ランダムにつながったダンジョンを攻略していき、ギルガメッシュを倒すことで特別な報酬を得られるようにする想定で、「さまざまな次元を渡り歩いてきたギルガメッシュがジャックを見たときに何を思うのか」というストーリーなどもあります。3つ目のミッションは「DIFFERENT FUTURE」というタイトルが決まっていますが、詳細はまだお伝えできません。メインミッションのようにダンジョンを攻略してボスを倒すという内容で、タイトルが意味する"未来"が何なのか、遊んでいただければわかるようなストーリーになっています。それぞれの追加ミッションでは、新しい装備やアクション、新たなモンスターやボスなどを登場させ、長く遊んでいただけるように鋭意開発を進めております。

## 開発期間中に**もっとも大変だった**のはどんなことですか？

**藤原**◉コロナ禍による制限はまちがいなく大変でした。開発を行なう環境や打ち合わせの方法、在宅での仕事と、これまでの"当たり前"が一変しました。また、緊急事態宣言によってボイスの収録スケジュールなどにも影響が出たりと、気苦労が絶えなかったですね。

**井上**◉コロナ禍という状況でしょうか……。社会の情勢に合わせて制作のスタイルをいろいろ変えなければならないのは、作業がしづらいだけでなく、心身への負荷がとてもかかりますし。スタッフと直接コミュニケーションを取って、もっとさまざまなやり取りができていたら、ちがったものが完成していたかもしれないと思うと、早くコロナ禍が収まってほしいと願わずにはいられません。

**隈部**◉開発が本格化した時期に、新型コロナの影響によって在宅勤務に移行することになってしまい、一部のスタッフはモーション制作用の動画資料を公園で自撮り棒を使って撮影するなど、手探りで工夫しながら開発作業をつづけていました。

## 開発中に起きた**印象深いエピソード**を教えてください。

**井上**◉過去のFF作品では、野村が主要キャラクターやボス以外にもザコモンスターのデザインをしていたのですが、最近はとても多忙なため、ほかのデザイナーが担当することが多い状態でした。しかし、本作に登場するザコモンスターのゴブリンは、野村がデザインしたものとなっています。じつはモンスターデザインの方向性について野村に相談したときに、「こういうイメージで」とゴブリンのラフイラストをさらっと描いて渡してくれたんです。ラフとは言いつつもかなりディテールが描きこまれており、ザコモンスターなのにとてもカッコいいデザインになっていました。そのときのことは、すごく印象に残っていますね。

**安田**◉最初に制作したカオス神殿を実機で確認したとき、コーエーテクモゲームスのスタッフ同士が「もっとカオス神殿らしくしたい！」と熱く議論していたのが記憶に残っています。ステージにかぎらず、ジョブやアクションについても、多くのスタッフが強い思い入れとこだわりを持って制作してくれました。

**隈部**◉現在のソウルシールドの仕組みは、初回体験版の締め切り1ヵ月前に急きょ実装したものです。当時はガード中に◎ボタンを押して敵の攻撃を受け止めると『ライトブリンガー』が発動するルールだったのですが、さらにおもしろくするために大改革を行ないました。関係者のみなさまには、ここで謝罪いたします……。

## もし**続編**があるなら、どういったことに挑戦してみたいですか?

**井上**◉今回はかなりフレーバーに寄ったストーリー構成だったので、きちんと語れるような仕組みを作るのがいいかもしれません。カットシーンで見せるのではなく、もっと別の手段で伝えることに挑戦したいと思います。

**安田**◉FFシリーズにはシャドウやエッジ、カイエンやアーロンなど、魅力的な忍者や侍のキャラクターが登場するので、オリエンタルな世界観のなかで彼らが活躍するアクションゲームを制作してみたいです。

**隈部**◉『FFX』のジェクトを主人公にして、ブラスカやアーロンとの旅をアクションゲーム化する、『FFX オリジン』を作りたいです。

## **遊んでくれたプレイヤー**へ何を伝えたいですか?

**藤原**◉プレイしていただきまして、誠にありがとうございます！　本作における新しいFFへの挑戦はいかがだったでしょうか。従来のFFシリーズ作品とはまたちがったおもしろさを見つけていただけたならうれしく思います。さまざまなジョブ、装備、そして難易度によって、長く遊べるゲームとなっておりますので、いつまでもあなたのゲームライブラリに並ぶ作品としていただけたなら幸いです。引きつづき追加ミッションも楽しみにお待ちください！　改めて、プレイしていただきありがとうございました！

**井上**◉本作を遊んでいただき、本当にありがとうございました。また、体験版を遊んでいただいたプレイヤーのみなさまにも同様に感謝しております。ゲームはプレイヤーのみなさまがいないと成り立たないコンテンツです。本作がFFシリーズの末席に新規タイトルとして名を連ねることができたのは、まちがいなく遊んでくださったプレイヤーのみなさまがいたからにほかなりません。本作でFFを知ったかたも、これまでFFを遊んできたかたも、どうかこれからもFFシリーズを楽しんでいただければと思います。本当にありがとうございました。

**安田**◉プレイしていただき、ありがとうございます。「FF」の名を冠するタイトルということで大きな重圧もありましたが、Team NINJAとしても全力で制作した作品ですので、今後のアップデートも含め、みなさんに長く楽しんでいただけると幸いです。

**隈部**◉プレイしてくださり、ありがとうございます！　本格的なアクションゲームになったFFということで賛否両論あるかと思いますが、これを機にアクションゲームもFFも両方好きになってもらえたらうれしいです。

# INDEX

STRANGER OF PARADISE
FINAL FANTASY ORIGIN
CONFIDENTIAL FILE -SECRET CHAPTERS-

SE-MOOK

# ストレンジャー オブ パラダイス ファイナルファンタジー オリジン 機密ファイル -シークレットチャプターズ-

# STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN

CONFIDENTIAL FILE -SECRET CHAPTERS-



## STAFF

**企画・制作**
**株式会社スクウェア・エニックス**
編 集 長　大矢和裕
編　　集　石井宏之／阿部優子／多田卓司
制作業務　柄澤　徹／大岡俊裕／酒井　耕

**編集・執筆・DTP**
**株式会社スタジオベントスタッフ／株式会社デジタルハーツ**
山下　章（Director）
大出綾太（Sub-Director／楽園の異邦者たちに贈るQ&A／鍛冶活用ガイド）
澤田真之（Sub-Director／プロローグ／ストーリー&ワールド考察／マテリアルギャラリー／ミッションファイル）
山中直樹（データライブラリー）
大出啓太（ANSWER from CREATORS）
豊田知行（DTP Leader／ミッションファイル／エネミーデータ）
白崎正悟（DTP）

**カバー・本文デザイン**
青木恵美

**マップイラスト制作**
**株式会社東海創芸**

**協力・監修**
**株式会社スクウェア・エニックス**
『ストレンジャー オブ パラダイス ファイナルファンタジー オリジン』開発チーム
品質管理部
**株式会社コーエーテクモゲームス　Team NINJA**

デジタル版　Ver.1.00
2022年5月1日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>
スクウェア・エニックス　サポートセンター
http://sqex.to/jp_manga_support

<ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ>
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。



本書は2022年3月18日のアップデートが反映されたゲーム内容にもとづいて制作されています。なお、以後のアップデートによりゲームのデータや内容が変更され、本書の内容と差異が生じる可能性がありますことをあらかじめご了承ください。